II
DARK HERESY™
ROLEPLAYING GAME
Перевод v 1.8
WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY

Dark Heresy
originally designed by
Owen Barnes, Kate Flack, and Mike Mason

Dark Heresy Second Edition
designed by
Andrew Fischer

Produced by
Tim Huckelbery

Development and Writing
Dan Abnett, Owen Barnes, Max Brooke, Tim Cox, John Dunn, Tim Flanders, Jordan Goldfarb, Andy Hoare, and Tim Huckelbery

Editing and Proofreading
Jim Jacobson, Andrew Kenrick, Mark Latham, and Alex Stragey

Managing RPG Producer
Chris Gerber

Graphic Design
Taylor Ingvarsson

Graphic Design Manager
Brian Schomburg

Cover art
Mathias Kollros

Interior Art
David Ardila, A.L. Ashbaugh, Jacob Atienza, Cristi Balanescu, Lin Bo, Alex Boca, Matt Bradbury, Filip Burburan, Jon Cave, Anna Christenson, Alexandre Dainche, Mauro Dal Bo, Vincent Devault, Guillaume Ducos, Álvaro Calvo Escudero, Zack Graves, Ilich Henriquez, Imaginary FS Pte Ltd, Toni Justamante Jacobs, Nicholas Kay, Julian Kok, Anton Kokarev, Mathias Kollros, Alex Konstad, Sam Lamont, Clint Langley, Ignacio Bazán Lazcano, Diego Gisbert Llorens, Henning Ludvigsen, Mark Molnar, David Auden Nash, Niten, Hector Ortiz, Shane Pierce, Yos Bayu Pratama, Neil Roberts, Michael Rookard, Martin de Diego Sádaba, Christian Schwager, Stephen Somers, Ray Swanland, Theo Sylinades, Thrung, Eric Tranchefeux, Ben Zweifel, and the Games Workshop Design Studio

Также в книгу интегрированы:
Dark Heresy - Errata 1.2 (2E).pdf от 0025016.M03
Gamemaster's Kit
Dark Heresy Character Creation Supplement
Clue Generator

Переводчики
Главы 1-3,12: ГМД
Главы 4,6: Сергей Широхов
Глава 5: Василий Телегин
Главы 7-8: Назар Журавський
Глава 9: Дмитрий Иванов и Назар Журавський
Глава 10: Денис Мурзин, Василий Телегин и ГМД
Глава 11: ГМД, Владимир Орлов и Baka Onii-Chan
Глава 13: Space Monkey
Глава 14: Layer87
Редактура: ГМД и Назар Журавський
Вёрстка: ГМД
Различная помощь: Никита Ячменёв, Евгений Стариков, Егор Ромашов, Андрей Юрченко, Дмитрий Снятков, Данил Чепурко, Денис Смирнов, Вадим Малышев, Dammerung, Николай Чебанов, Guruljin, Дмитрий Ибадов, Волод, Миха Гот, Артём Алексеев, Александр Козаченко, Михаил Матюшин, Дмитрий Косицын, Гриша Эйзенхорн, Михаил Лобин, Valera Blekfire, Роман Бойко и все кого я забыл в процессе.

Обновления, новые переводы и приём баг-репортов:
https://vk.com/club159850235

FANTASY FLIGHT GAMES

Fantasy Flight Games
1995 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

© Games Workshop Limited 2014. *Dark Heresy*, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Role Play, Warhammer 40,000 device, Double-Headed Eagle device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/ devices/logos/ symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the *Dark Heresy* game setting are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

ISBN: 978-1-61661-694-6 Product Code: DH19 Printed in China

For more information about the **Dark Heresy** line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at
www.FantasyFlightGames.com

Содержание

Во тьму.....6
Невиновность ничего не доказывает.....13
Эпоха Империума.....16
Мириад врагов человечества.....17
Инквизиция.....20

Глава I: Игровой процесс.....23
Основные правила.....24
Основная механика.....26
Проверки умений.....26
Проверки характеристик.....27
Длительные проверки.....28
Встречные проверки.....28
Сложность проверки.....28

Глава II: Создание персонажа.....31
Создание аколита.....32
Шаг 1: Выбор родного мира.....33
Дикий мир.....36
Мир-кузница.....38
Высокородный.....40
Мир-улей.....42
Мир-храм.....44
Пустоторождённый.....46
Шаг 2: Выбор предыстории.....48
Адептус Администратум.....50
Адептус Арбитрес.....52
Адептус Астра Телепатика.....54
Адептус Механикус.....56
Адептус Министорум.....58
Астра Милитарум.....60
Изгой.....62
Шаг 3: Выбор роли.....64
Ассасин.....66
Хирургеон.....68
Десперадо.....70
Иерофант.....72
Мистик.....74
Мудрец.....76
Искатель.....78
Воитель.....80
Шаг 4: Трата очков опыта, получение экипировки.....82
Склонности.....83
Улучшение характеристик.....84
Улучшение умений.....84
Приобретение талантов.....85
Шаг 5: Оживление персонажа.....86
Начало твоей службы.....91
Элитные улучшения.....104
Инквизитор.....105
Псайкер.....108
Неприкасаемый.....110

Глава III: Умения.....114
Применение умений.....114
Специальные умения.....115
Описания умений.....117

Глава IV: Таланты и черты.....144
Таланты.....144
Описания талантов.....145
Черты.....163

Глава V: Арсенал.....170
Доступность и влияние.....171
Оружие.....174
Особые качества оружия.....176
Стрелковое оружие.....183
Лазерное оружие.....185
Низкотехнологичное дальнобойное оружие.....188
Мельта-оружие.....188
Плазменное оружие.....188
Твёрдотельное оружие.....189
Экзотическое дальнобойное оружие.....190
Гранаты и взрывчатка.....191
Рукопашное оружие.....192
Цепное оружие.....193
Психосиловое оружие.....193
Низкотехнологичное рукопашное оружие.....194
Силовое оружие.....195
Шоковое оружие.....196
Модификации оружия.....197
Специализированные боеприпасы.....201
Защитное снаряжение.....203
Броня.....203
Силовые поля.....205
Снаряжение.....207
Одежда и личные вещи.....207
Препараты и потребляемое.....210
Инструменты.....213
Услуги.....218
Кибернетика.....220
Бионические аугментации и имплантаты.....222
Техника и скакуны.....227
Черты машин.....229
Примеры машин.....233

Глава VI: Психосилы.....236
Псайкеры в Империуме.....236
Псайкеры в Dark Heresy.....238
Пси-рейтинги.....238
Психические дисциплины.....238
Применение психосил.....238
Психические разряды.....241
Психосилы.....244
Биомантия.....246
Предсказание.....249
Пиромантия.....252

Мудрость есть источник страха.

Телекинез....256
Телепатия....260
Глава VII: Бой....264
Пошаговое время....264
Обзор Сражения....265
Ход....267
Действия....267
Атака....278
Обстоятельства боя....282
Увечья....286
Усталость....287
Состояния и особый урон....288
Лечение....298
Передвижение....299
Сражения на машинах....306
Вождение машины....306
Урон и Ремонт....313
Глава VIII: Инструменты повествования....322
Повествовательное время....322
Столкновения....323
Влияние и Секретность....327
Социальное взаимодействие....337
Расследование....342
Улики....342
Направления....344
Проведение расследования....347
Страх, Сумасшествие и Проклятие....348
Порча....353
Роль Судьбы....357
Персонажи поддержки....358
Глава IX: Империум и Инквизиция....365
Империум Человечества....366
Терра и система Сол....366
Сегментум Мажорис....366
Сектора....367
Столпы Империума....371
Высшие Лорды Терры....372
Адептус Терра....372
Адептус Администратум....372
Адептус Арбитрес....372
Адептус Астра Телепатика....373
Адептус Астрономика....373
Адептус Кустодес....373
Адептус Астартес....374
Имперская гвардия....374
Имперский Флот....374
Навис Нобилите....375
Официо Ассасинорум....375
Планетарные губернаторы....375
Вольные Торговцы....375
Адептус Механикус....376
Адептус Министорум....378
Инквизиция....378
Становление инквизитора....379
Сила инквизитора....380
Структура Инквизиции....381
Ордосы....381
Конклавы....382
Кабалы....383
Фракции....383
Радикальные фракции....385
Разрушительные силы хаоса....387
Глава X: Сектор Аскеллон....388
Аскеллонский апокриф....389
Основание....389
Рассвет Пандемониума....390
Близится Период Заката....390
Владения Аскеллона....394
Миры Процессии....394
Юнона....394
Десолеум....399
Энкиду....410
Податные миры....412
Авентин....412
Цел....413
Церикс Магнус....414
Ларан 9к....414
Порт-Аквила....415
Порт-Локхарт....416
Терминус Прайм....416
Таур....418
Вант....418
Нижние миры....419
Ангел КЗ-8....420
Фар Драконис....420
Гамма Эуклид 13....420
Кул....420
Нурн Дельта....421
Кластер Розенкрейз....422
Тучулча....422
Глава XI: Мастер игры....423
Как стать МИ....423
Роль МИ....425
Задачи мастера игры....426
Создание инквизитора....429
Боевые столкновения....432
Повествовательные столкновения....435
Повествовательные ресурсы....435
Социальные столкновения....438
Исследовательские столкновения....441
Приключения....443
Типы приключений....443
Выследи еретика!....449
Награды....451

Мудрость есть источник страха.

Темы и кампании 454
Немезиды.....460
Кто такие немезиды?.....460
Чего хотят немезиды?.....462
Как немезида действует?.....463
Вызовы и испытания 464
Примеры немезид.....465
Глава XII: НИП и противники.....468
Создание и балансировка столкновений.....469
Использование НИП.....469
Улей Десолеум.....474
Имперские служители и подданные.....474
Флора и фауна Аскеллона.....493
Фауна.....493
Флора 496
Враг изнутри.....498
Призывающие Скорбь 498
Искажённые и чудовищные.....502
Враг извне.....507
Враг потусторонний.....512
Глава XIII: Тёмные Стремления.....516
Предыстория приключения.....517
Синопсис приключения.....518
Начало приключения.....519
Часть I: Город лжи.....520
Часть II: Под небом.....529
Часть III: Охота на проклятье 535
Завершение и награды.....538
НИП.....540
Глава XIV: Скорбь мертвых.....544
Предыстория приключения.....545
Обзор приключения.....546
Часть I: Путешествие в Висельный проезд 547
Часть II: Красный Шаг.....557
Часть III: Сердце заразы.....565
Завершение и награды.....568
НИП.....569
Глоссарий.....573
FAQ.....605
Индекс.....612

Это 41-ое тысячелетие

Более сотни веков Император недвижимо сидит на Золотом Троне Терры. Волею богов он повелевает Человечеством, и владеет миллионом миров благодаря мощи своих неисчислимых армий. Он – гниющий труп, незримо поддерживаемый силой Тёмной Эры Технологий. Он – правитель Империума, падальщик, которому каждый день приносят в жертву тысячу душ, чтобы он не мог умереть.

В своей несмерти Император продолжает вечное бдение. Могучие боевые флоты пересекают наполненные демонами миазмы варпа, через которые пролегает единственный путь между дальними звёздами, а их путь освещает Астрономикон, психическое проявление воли Императора. С Его именем на устах огромные армии ведут сражения на бесчисленных мирах. Величайшие его солдаты – Адептус Астартес, космические десантники, созданные биотехнологиями супервоины. И легион их товарищей по оружию: Астра Милитарум и неисчислимые силы планетарной обороны, вечно бдительная Инквизиция и техножрецы Адептус Механикус – вот далеко не полный их список. Но, несмотря на многочисленность, этих сил едва хватает на сдерживание постоянной угрозы чужих, еретиков, мутантов и того, что неизмеримо страшнее.

Быть человеком в эти времена, значит быть одним из неисчислимых миллиардов. Жить при одном из самых жестоких и кровавых режимов, которые только могут существовать. Забудьте о мощи технологий и наук, ибо забыто столь много, что новый расцвет невозможен. Забудьте обещания прогресса и понимания, ибо во мрачной тьме далёкого будущего есть только война. Нет мира среди звёзд, лишь вечность бойни, бесконечная резня, да смех жаждущих богов.

Приготовьтесь к кошмарному миру ***Dark Heresy.***

Во тьму...

Дэн Абнетт

Они собирались в Нижние миры, где их ожидала смерть. Но среди всех вещей, которые их могли поджидать во тьме, смерть была бы наиболее благоприятной.

Десантный корабль трясся как флаг на ветру.

– “Видевший целый мир еще не видел ничего”, – отметил Зарн Вертигон. Учёные напряженно сидели в задних креслах кабины корабля. Зарн открутил диск объектива на своём левом глазу, чтобы лучше его настроить; турбулентность при атмосферном входе была очень жёсткой, поэтому он бережно обмотал деликатные компоненты куском ткани и остался сидеть на месте, ожидая посадки либо смерти в атмосфере.

– Что? – спросила Алия Кинед. Она была впереди, в одном из изношенных кожаных сидений у руля, рядом со сгорбившимся подобно жуку пилотом-сервитором. Она повернула одну из верхних рук-манипуляторов и цифровой указатель зоны высадки относительно ландшафта на тёмном блоке гололита пришёл в движение, а потом заскользил сообразно корректировкам сервитором курса.

Ротовая решетка сервитора издала серию щелчков, служащих подтверждением полученной команды.

Кинед повернулась опять и посмотрела на учёных.

– Я спросила “что”? – сказала она, – и что ты имеешь ввиду?. – Раздражение выражалось небольшими складками меж глаз. Она ненавидела учёных. Вообще, как отмечал Хесск, она всё ненавидела.

– “Видевший целый мир еще не видел ничего” – повторил Вертигон. – Это цитата. Приписывается Алексису Феросу, великому картографу династии Сурены. Я думаю, это укороченная версия комментария, что выражает политическую наивность узурпатора Каллисто Сурены.

– Что, действительно?

– Но я применил ее специально к этой ситуации, – спокойно ответил Вертигон.

– Представь себе моё удивление, – сказала Кинед.

– Ага, – произнес Вертигон, фокусируя деликатные оптические кольца.

– Если ты собираешься что-то сказать, просто скажи это, – сказала Кинед.

– Не раздражай меня. – Его тон был мягким, как и в тот день, когда он произнёс слова: “Это то, что ты заслужил”, погружая свой чёрный меч в область между сердцем и позвоночником еретика Горана Дракоса.

– Достаточно, дети – сказал Каллан Хесск. Он опустил свои ботинки со спинки сиденья напротив и повернулся в кресле, чтобы иметь возможность смотреть на верхнюю кабину с Кинед и нижнюю с Вертигоном.

– Алия, не ищи проблем. Зарн... Что с тобой? Это ведь просто работа.

– Да ну? – сказал Вертигон. – Что, действительно?

Каллан Хесск кивнул. – Мы все присягнули служить инквизитору Тортане, и охотно пользуемся его полномочиями. Тортане приказал нам прийти сюда и сделать это. Это работа. Просто работа.

Вертигон пожал плечами, всё еще бережно держа части аугментического глаза руками.

– Пока....никто из вас ещё не встречался с инквизитором Тортане. Мы служим ему на расстоянии. Согласен, он шлёт нам простые инструкции. Пойти туда. Сделать то. Кроме того, учитывая удалённость и простоту инструкций, понятно, что Тортане ожидает некоторых нюансов от нас.

– Ожидает ли? – спросил Хесск.

– Конечно, – сказал учёный. Он начал вкручивать обратно кольца линз в аугментическое отверстие, одно за другим. – В противном случае можно было бы предположить, что инквизитор глуп, но ведь это не так. Он ожидает от нас самостоятельных действий, если уж оценивать его простые инструкции. Он хочет, чтобы мы были его доверенными лицами, делали для него лично то, что он здесь лично не может сделать.

Хесск услышал стон Кинед. Не смотря на нее, он поднял предупреждающе палец.

– Вертигон, – сказал он, – я во главе этой команды. Инквизитор дал прямые указания: ищем указанное место в этом мире, далее исследуем то место, с которого нам послали координаты, и сообщаем наши наблюдения инквизитору. Какая часть из этих указаний тебе непонятна?

Вертигон закончил устанавливать свою оптику. Он мигнул глазом, затем освободился от ремней безопасности и поднялся. Держа руку на потолочном поручне, он спустился по проходу приземляющегося корабля.

– Ниже нас, – сказал он, указывая одновременно на дисплей гололита и тёмную сторону планеты за тонкими бортами кабины, – находится Эпсилон Ангел КЗ-8, самый дальний мир в обитаемой системе Ангел КЗ-8. Нам ничего не известно о нём. Вообще, нам ничего не известно и о целой системе.

– Кроме... – Кинед сделала паузу.

– Того, что тут находится артефакт? Дремлющая Твердыня? – спросил Вертигон.

– Да, кроме этого, но даже это — необоснованный миф. Но он послал нас сюда, на этот отдалённый мир, очень, очень далеко от места, где, по словам, находится мифический замок. Мы знаем одну загадочную вещь об этой пустой системе, и это не та вещь, на которую наш инквизитор отправил нас взглянуть.

Каллан Хесск нахмурился. Учёный беспокоился, эта ситуация грызла Хесска с того самого времени, как они покинули Юнону.

Вертигон указал на дрожащий след на светящемся гололитическом дисплее.

– Мы имеем некоторый набор координат. Но мы даже не знаем, можно ли там приземлиться.

– Так считает считывающий ландшафт ауспекс... – начала Кинед.

– Хмм. Слово “считает” меня тревожит – сказал Вертигон. Он указал на экран.

– “Видевший целый мир еще не видел ничего”, – повторил он. – Мы не имеем данных. Из-за атмосферы у нас даже нет нормального сигнала ауспекса. Будем, как говорится, входить через парадные двери. Интересно, Тортане ожидает от нас точного исполнения инструкций, или нам воплощать его волю так, как будто бы он здесь персонально?

– Он прав, – сказала Дугласс. Все посмотрели на нее. Рождённая в пустоте сгорбилась в одном из кресел, откинувшись к левому борту возле нижнего крыла. Ее длинные ноги были согнуты коленями к подбородку. – Он, конечно, раздражает, но прав.

Настала длинная пауза, нарушаемая только дребезжанием и ударами, которые сопровождали долгий спуск, да клацаньем пилота-сервитора.

– Давайте тогда обговорим наши варианты – сказал Каллан Хесск.

– Вертигон ошибся в одном – сказала Алия Кинед. – Я всё-таки встречала Тортане.

– Да, но потом он стёр тебе память, – сказал Хесск, – так что ты не можешь нам рассказать сокровенные вещи про него.

– Всё равно. – повторила Кинед, смакуя это чувство маленького триумфа. – Я всё равно с ним виделась.

Посадка была жёсткой. Хесск решил изменить маршрут и приземлиться на мысе за три клика от координат места, что ауспекс обозначил как безопасное.

Атмосфера бурлила, и вылилась в жестокий шторм. Ленты молний на высоте восьми-девяти километров расчерчивали чернильное небо, а скорость ветра достигала девяти сотен в час. Облака были как чернила в воде, а дождь – как железная стена.

Тридцать минут спуска обернулись полуторачасовой дьявольской поездкой. Они потеряли телеметрию двигателей на пятидесятой минуте, а вспомогательное питание – на двадцатой. Удары молний рассекли их бортовую броню и подпалили третий двигатель.

Даже Хесск думал, что они уже мертвы.

Но, несмотря на брутальную поездку, они были живы. Это было похоже на тряску в маленькой коробке. Пристёгнутые к своим креслам, они держались как могли. Дугласс спрятала голову в руках и всхлипывала. Она никогда не дружила ни с чем, кроме холодной безмятежности космоса. Вертигона, обычно стойкого, тихо рвало в поли-пакет. Даже сильная Кинед выглядела зелёной.

Каллан Хесск, хладнокровный убийца монстров, плотно пристегнулся и обхватил ладонями свои автоматические пистолеты-близнецы из Торнвассе.

Корабль вёл пилот-сервитор. В конце он ослеп. Так как телеметрия была потеряна, он фокусировался на точно запомненном месте посадки. Стресс от падения просто поджарил ему мозг. Он был уже мёртв к тому времени, как пассажиры выдохнули и отстегнули ремни безопасности.

Системы корабля вздохнули, завибрировали и погасли, как только искра жизни покинула сервитора.

Эпсилон имела пригодную к жизни атмосферу, по крайней мере, она не убила их сразу. Они вступили из тлеющего корабля в кромешную тьму и оказались на высоком склоне, заросшем похожей на деревья грибной растительностью, которая была такой же чёрной, как и ночь, что их окружала.

Под ними, в широкой рифовой долине, тёмной от качающейся растительности, неистовствовал шторм. Молнии сотрясали воздух, а дождь хлестал их по лицам. Этот мир имел странный запах. Он был мокрым, сочным, полным торфа, и пах озоном.

Здесь было также кое-что еще.

Хесск накинул куртку с капюшоном на плечи. Он имел портативный ауспекс и здоровенный электро-фонарь.

– Сюда. – сказал он, считывая данные с дисплея ауспекса. Маленький экран освещал его лицо.

Четвёрка спускалась вниз по склону, двигаясь через стреловидные чащи грибных деревьев по направлению к мысу. Под ногами была мокрая жижа, по ним бил дождь. Они четверо, виляя электро-фонарями, были единственными источниками света, кроме призрачных вспышек молнии. Вокруг них странные грибные деревья натужно скрипели и стонали на ночном ветру.

Деревья были огромные. Тьма была беспросветной. Четвёрка с их лучами фонарей была маленьким пятном посреди леса.

Ими командовал Каллан Хесск. Впечатляюще большой в своих сапогах, он был хладнокровным убийцей с умом высококлассного когитатора. Обутый в тяжелые палубные сапоги, поверх своего закрытого жакета он носил длинное кожаное пальто. У него были лицо монолитной статуи и фиолетовые глаза. Его серые волосы были коротко обрезаны зуммером. Инквизитор Тортане признал лидерские таланты Хесска и навыки бесстрастного убийцы год назад, и спас его от жизни в Юнонских трущобах — от короткой и бесславной жизни десперадо.

За это он служил Тортане, и служил хорошо, исполняя роль полевого агента. Но они никогда не встречались. Тортане никогда не давал ему такую возможность.

Как следствие, Каллан думал, что он не нравится Фаросу Тортане.

Вслед за Хесском шёл учёный, Зарн Вертигон. Вертигон был необычным учёным. Он был достаточно молодым и крепким. Бывший гвардеец, он знал, как

сражаться, и знал, как управляться с древним длинным лазружьём, который он нёс в чехле за плечами. Хесск его видел в деле. Зарн сражался очень хорошо.

Учёный, который не был старпёром и мог защитить себя в бою. Хесск считал это плюсом.

История Зарна была странной, и он рассказал ее только наполовину. Он был с Хавартским полком на одной из бесконечных Аскелианских кампаний. Как рассказывал Зарн, ему приказали штурмовать высоту, но это была не высота, а что-то типа монолита: механизм, артефакт, ксенос — и эта штука была страшно древней. Полк Зарна был вырезан по пути туда. Зарн был ранен и ослеп, половина его лица обгорела.

Когда он очнулся в лагере лекарей за восемнадцать километров от линии фронта, где-то глубоко между болью от ран он понял, что высота ему кое-что дала. Ему была передана часть ее древней чувствительности. Он понимал суть некоторых вещей, которые не понимал до того. И он принял это чувство и взял его с собой...

Зарн Вертигон имел инстинкты, которые многие считали нестабильными. Хуже всего, его способности пугали всех, включая его самого.

Дугласс, рождённый в пустоте псайкер, следовала за Зарном, ее длинная одежда была забрызгана дождём. Высокая и болезненно стройная, она не носила оружие, а её изысканные большие чёрные зеркальные глаза отражали шторм. Ее длинные чёрные волосы безвольно свисали.

Замыкала Алия Кинед, придерживая свою адскую винтовку. Она была мускулистая, высокая и сбитая, ее формы были зажаты в красный кожаный костюм. Ее лицо было скульптурой из скул и подбородка, пирсинга, бледно-голубых глаз. У нее были короткие белые волосы. Меч за ее плечами был зажат в ножнах, и шептал что-то сам себе.

– Это закончится плачевно – бормотала про себя Алия.

Во время их подхода к долине дождь закончился. Ночная темнота всё ещё охватывала их, капли дождя рассыпались по скрученным листьям грибовидного леса. Их фонари виляли по лесу.

Тьма удлинялась. Здесь царил холодный озоновый запах, чувство странного, сырого места, чувство невиданного.

Вертигон расчехлил своё длинноствольное ружьё, зарядил ячейку и двинулся вперёд. Винтовка покоилась на сгибе его левой руки.

Зеркальные глаза Дугласс ощупывали окружающую их темноту.

Алия игнорировала раздражённое покалывание в ножнах ее меча. – Здесь кое-что есть. – вскоре сказала Дугласс, ее голос вибрировал.

– Хорошо, хорошо – ответил Хесск. – Тогда это не бессмысленная поездка.

– Не будь таким легкомысленным, – ответила Дугласс.

– Он не легкомыслен – сказал Вертигон. – Тортане отправил нас сюда. Это хорошо, что здесь есть что-то, оправдывающее наш приход.

– Ты не понимаешь, – вздохнула Дугласс. Рождённая в пустоте запиналась. – Это моя ошибка – сказала она. – Я неправильно выразилась, не дала вам контекста. Здесь кое-что есть, я чувствую это. Читаю это. Это не то или тот, с кем нас послали увидеться. Это... указание. Путь к тому месту. То, что тут есть, присутствует здесь очень долгое время.

– Насколько долго? – спросила Алия Кинед.

– Вечность, – ответила Дугласс.

– Ты можешь быть более точной? – попросил Вертигон.

– И менее, ну, знаешь, тревожной? – добавил Хесск.

Капли дождя падали с невидимых отсюда листьев и смачивали и без того болотистую почву под ногами. Дугласс повернулась лицом к темноте и подняла руки, будто бы изображая какой-то вид молитвы.

– Во имя трона.... – сказала она, – оно старое... такое старое. Оно пришло из времени и места, где нет разницы между добром и злом. И это... такое, какое оно есть.

– И что же это такое?, – спросил Хесск.

– Такое, какое оно есть – повторила она. – И оно вокруг нас. – Она запнулась.

– И оно наблюдает за нами.

Они остановились, чтобы глотнуть жидкости из фляжек и съесть сух паёк. Здесь не было и намёка на закат, не было и рассвета.

Каллан Хесск двигался вдалеке от других, обходя поляну, где они остановились. Он уважал способности рождённой в пустоте, и ее предупреждения были всегда полезными, но они могла быть порой такими неточными. Она преуспела в разжигании его беспокойства, делая его подозрительным ко всему. С этого момента он будет кидаться на тени, коих на Эпсилоне, безусловно, хватало.

Слева что-то задвигалось среди деревьев.

Что? Красный свет. Вспышка.

Он повернулся, чтобы проследить за ней, но не увидел ничего. Оглянувшись на других, он увидел сидящую Дугласс, смотревшую в ту же точку.

Хесск взял один из своих пистолетов и начал двигаться вперёд, держа электро-фонарь в другой руке. Другие поднялись и также последовали за ним.

Они молчали. Выражения и намерения Хесска и Дугласс рассказали Вертигону и Кинед всё, что нужно было знать.

Хесск устремился вперёд, двигаясь между высокими чёрными деревьями, пробираясь через подлесок и мокрую листву, что достигала до пояса. Невидимая земля была чавкающим болотом под его ногами. Глубокая темнота между серо-чёрными стволами деревьев казалась чернее Великой Пустоты.

Движение.

Он качнулся влево, держа пистолет и фонарь вместе наготове.

Ничего. Или там был небольшой проблеск чего-то красного в темноте?

Хесск обнаружил, что он тяжело дышит. Он опять расслабился. Движение снова, на этот раз справа. Определённо вспышка красного. Что-то слегка красное

мерцало между деревьев в двадцати метрах от их позиции.

Оно имело цвет хорошего вина, или крови.

Хесск срезал направо, крадучись боком между деревьев, крепко держа оружие и размахивая лучом фонаря. Свет ловил серые листья и иллюминировал белым на лужах от воды, что накапала с полога леса.

Он обошёл основание массивного дерева. Ничего. Даже если что-то или кто-то было здесь, оно ушло. Он посветил фонариком по грязной земле вокруг в поисках следов, но болото ничего не оставило.

Он начал продвигаться вперёд опять, но тогда ощутил, как что-то зацепилось за заднюю часть его мозга. Это было нежно, но неприятно, как будто холодные скользкие пальцы проникли внутрь его черепа и лапали его мозговое вещество.

Он остановился и оглянулся. Он и не ожидал, что так далеко отошел от остальных. Нежный телекинетический импульс Дугласс бессловесно напомнил ему не отдаляться.

Она могла напоминать сколько хотела. Они двигались слишком медленно, а он был на пути к чему-то.

Он начал двигаться вниз между переплетённых корней больших деревьев. Тут воняло сыростью и плесенью. Похожая на пар энергия стала подниматься из-под земли после дождя. Под светом фонаря она переливалась, как пыль в темноте.

Холодные скользкие пальцы дёрнули его мозг опять. Он поморщился. – Уберись от моего черепа, – прошептал он сквозь дыхание, – и отстань от меня.

Он застыл.

Что-то красное замигало напротив него в темноте. Оно было прямо перед ним, всего в нескольких шагах, тонкая фигура в длинной красной робе. Его лицо было маской. Должно ею быть.

Оно колебалось секунду, даже меньше секунды, глядя на него, а затем развернулось и смылось в туман.

Он начал бежать.

Он слышал, как Алия кричала его имя в лесу позади. Никакого притворства. Что-то было тут, и оно теперь знало о них.

Быстро двигаясь, он прорвался через подлесок и вышел к другой поляне. Он сразу же понял, что земля под ногами была другой. Она не была больше губчатой и мягкой. Она была твёрдой и плоской.

Он посмотрел вниз. Камни. Каменная платформа из хорошо подогнанных плит. Стёртые края и пласты лишайников свидетельствовали о древнем происхождении.

Да, действительно внушительный возраст. Он осмотрелся вокруг. Платформа, на которой он стоял, была прямо у входа в разрушенное каменное сооружение, что стояло меж деревьев. Оно было закутано в папоротники, ветки лиан и множество побегов винограда. Местами могучие деревья или просачивались через кладку, или вынуждены были расти перекрученными, вызывающими содрогание змеиными формами вокруг больших дверных проёмов и колонн.

Как долго это здесь стояло?

– До-имперское, – сказал Вертигон. Он остановился на платформе возле Хесска, держа ружье и смотря на возвышающееся строение. Ему не нужно было читать разум Хесска. Он просто знал, что это будет его первый вопрос.

– Ты уверен?

– Да, судя по приблизительной оценке примерного темпа роста и эрозии, – ответил учёный. Алия и Дугласс стали на платформу позади них.

– Вообще-то... – начал Вертигон, но остановился. Он прошёл вперёд и начал срывать шипы и другие цепкие растения с облицовки храмового фасада. Хесск понял, что Вертигон показывал некое подобие фигуристых, вырезанных .... слов.

– До-человеческие – сказал он.

– До-человеческие? – спросила Алия.

– Эти символы, и сама постройка, похожи на руины и строения, найденные на шести других мирах сектора Аскеллон, и все они датированы до-человеческими с помощью множества факторов. Это наиболее завершённое и наибольшее место из всех найденных.

– Что тут написано? – спросил Хесск.

– Я не знаю. Символы никогда не были расшифрованы, хотя, как я вижу, тут их намного больше, чем было найдено в других местах. Они бегут вдоль стены... тысячи символов и пиктограмм. Я думаю, их может быть больше под той большой преградой из шипов.

– Там внутри их больше, – позвала Алия, посветив фонарём в тёмные глубины руин.

– Если будет больше материала для работы, я мог бы начать устанавливать матрицу перевода, – сказал Вертигон, – для изучения размеров и изменений образцов.

– У тебя есть данные о рисунках из других мест? – спросил Хесск.

– Нет, – сказал Вертигон, – но я помню их достаточно хорошо.

– Что ты будешь использовать в качестве кода? – спросила Дугласс.

– Другие, хотя и сомнительные, источники указывали на то, что эти знаки схожи с буквами из ранней формы алфавита эльдар. Я работал с ними.

Он прислонил свою винтовку к стене и, направив фонарь над головой, начал работать.

– Ты убежал, – сказала Алия Кинед Хесску.

– Я кое-что увидел.

– Это место?

– Потом. Перед этим я увидел фигуру.

– Здесь есть кто-то ещё? – спросила Алия.

– Да.

– Как он выглядел? – спросила Дугласс.

– Ты не видишь? – спросил ее Хесск. Она глядела прямо на него, и он чувствовал ее сканирование на поверхности своей памяти. Чувство было, словно лучик солнца легко пересекал его лицо.

– Тощий, – сказала Дугласс. – Красная мантия. Почему у него череп на лице?

– Череп? – спросила Алия.

– Это была маска, – ответил Хесск.

– Я так не думаю, – сказала Дугласс.

– Обнадёживающе, – сказала Алия. Она смотрела на Вертигона и призрачную массу руин.

– Это то, за чем нас послал Тортане? – спросила она. – Это то, за чем мы здесь?

Хесск проверил свой ауспекс. Показанные координаты точно совпадали с тем местом, где они находились.

– Это то место, – сказал он.

– Посмотрите на это, – произнёс Вертигон, стоя за ними. – Это довольно интересно.

Хесск был близок к вопросу “что именно”, но так и не получил шанса его задать.

Холодная, мокрая психическая пощёчина от Дугласс взбудоражила мозг и предупредила его в последнюю секунду, давая достаточно времени для того, чтобы сделать шаг назад.

Нечто прыгнуло на него с крыши руин, что-то гуманоидное, обрушившееся вниз, на каменные блоки, сквозь ливень из дождевых капель и тонкие листья. Оно было в два раза больше его, но казалось ещё более гигантским после приземления перед ним, со своими расставленными конечностями и согнутыми ногами.

Это было полуголое создание со спутанными волосами, закутанное в изорванную в клочья простую одежду. Его живот был раздут. Конечности мускулистые, но истощенные. Его плоть была черна, как будто бы выжжена паяльной лампой. Его пальцы заканчивались рваными, ороговевшими когтями.

Его голова была похожа на человеческую, с густыми бровями и бакенбардами. Похожа на человеческую, кроме рта и челюсти. Они были расширенными и огромными, как у гигантской обезьяны, губы оттянуты назад, демонстрируя огромные резцы и клыки.

Оно выло. Оно кричало как варп.

Предупреждения Дугласс было достаточно Хесску для рывка назад на шаг или два, как раз для того, чтобы атакующее существо промазало. Оно тряслось напротив него, потом сделало внезапный выпад — и когти существа уже раздирали его кожаную куртку, в результате чего внутренняя подкладка взлетела на воздух как маленькая метель. Он ощутил в боку нечто похожее на укус и выдохнул с болью, пошатнувшись от удара.

Существо приземлилось на платформу, а затем покатилось, продолжая кричать. Это был крик, что резал душу так же, как и уши. Это был крик сумасшедшего, крик не-человека. Поднявшись, казалось бы, ужасно быстро для создания такого размера, оно рванулось к Хесску.

Алия Кинед была уже в пути.

С угрюмым лицом она закрутила такой вертухай в лицо создания, что запустила его покорёженную голову в обратном направлении. Когда существо пошатнулось, она развернулась на одной ноге и закрутила ещё один.

Она сломала ему зубы и нижние резцы, оставив разбрызгивать кровь и слюну длинной струёй со рта.

Существо завыло и замахнулось на нее своей длинной когтистой лапой, чтобы выпотрошить.

Прогремели треск и влажный взрыв. Голова создания взорвалась как гнилой фрукт, и оно слетело с платформы уже мёртвое. Пространство платформы было в дыму от

жара лазера. Вертигон опустил свою длинную винтовку.

Он начал улыбаться.

+ Больше! +

Дугласс копьём запустила мысль в их мозги. Там было больше таких существ, намного больше.

Они приходили, вопя в ночи, прыгая с крыши руин, карабкаясь по краям платформы или падая с огромных деревьев.

Хесск открыл огонь. Он сделал три выстрела из своей тронвасской винтовки в грудь ближайшего существа, а потом ещё два в череп следующего. Было очень мало света. Всюду было жарко. Их фонари освещали только прыгающие силуэты в темноте, а выстрелы, словно блики стробоскопа, освещали брызги крови.

Было сложно что-то увидеть, сложно прицелится.

Только глаза, сверкающие глаза в черноте. Глаза и крики. Дугласс требовалось время, чтобы сосредоточиться. Тёмные существа бросились на нее. Она собрала разум в кулак, поднялась и выпустила телекинетическую энергию, которая разорвала её височную долю.

– Покажи нам! Дугласс, покажи нам! – услышала она крик Хесска.

Конечно. Тактически это было наиболее полезно.

Концентрируясь, не обращая внимания на свою безопасность, она расширяла сознательный радиус своего мозга. Это было рискованно. Любое использование психических способностей было рискованным. Даже когда твой разум связан с варпом, ты стараешься в него не вмешиваться. Дугласс ощущала колики в животе. Земля вокруг нее покрывалась изморозью. Существа, которых она не знала, нашептывали через ее рот.

Но она упрямо продолжала. Она сфокусировалась. Она расширила свое восприятие. Для нее и трёх ее товарищей руины и платформа засветились как при ночном зрении. Ближайшая к ним местность омывалась мертвенно-бледным, блестящим зелёным светом. Кричащие существа стали видимыми.

Хесск отбросил свой фонарь. Несмотря на физическую слепоту, он мог видеть. Он поднял оба тронвасских пистолета и начал снимать одного за другим существ, толпящихся на краю платформы.

Тёмные когтистые твари вопили, возвращаясь в лесную яму позади них. Повсюду были брызги крови, горячо-белые в телепатическом зрении.

Зарн Вертигон постоянно стрелял, промахиваясь лаз-выстрелами на дистанции намного меньшей, чем была рекомендована для его снайперского оружия.

Поражающая сила была значительной. В зелёном оттенке телепатического зрения Дугласс, которое немного искажалось для него на один глаз из-за аугментической оптики, он крушил головы и глотки, рвал целые тела на тягучие, мокрые клочья.

Но они приходили быстрее, чем он перезаряжался, а его запас энерго-ячеек не был бесконечен.

– Слишком много! – кричал он сквозь рык своего оружия. – Хесск, их слишком много!

Хесск не ответил. Он был занят стрельбой и перезарядкой своих близнецов-пистолетов. Тяжёлые, длинноствольные, крупнокалиберные, они выпускали заряд за зарядом в морды и грудь диких нападающих, что карабкались к нему на платформу.

Телекинетическое зрение Дугласс позволяло ему чувствовать и почти видеть существ за ним. Предупреждённый, он повернулся, поднял прицел, и убил несколько существ на середине их прыжка с крыши руин. Затем нокаутировал ещё двоих, готовящихся к прыжку. Когда один из его выстрелов ободрал крышу, осыпавшуюся песком и грязью, но не убил цель, он изрыгнул проклятие, скорбя о потерянном боеприпасе.

Он услышал крик Вертигона. Да, их было слишком много. У них ещё имелись боеприпасы. Хесск молился Богу-Императору, чтобы их хватило. Сколько ещё этих существ могло там быть?

Возможно...

Возможно, планета заселена?

Дугласс сконцентрировалась. Она знала, что может легко вытянуть и пережать спинной мозг тут, или перекрыть крупные кровяные сосуды там, но она не осмеливалась растрачивать свои силы. Ее товарищи по команде нуждались в телепатическом зрении, так они смогут превозмочь тьму Эпсилона и продолжить сражаться. Только это имело значение. Обеспечение телепатического зрения требовало полной концентрации.

Существа опять начали массированный натиск, но Алия Кинед уже держала джинн-меч наготове. Он был голоден. Он рычал в ее руках. Кинед влетела в самую гущу и наносила удары двумя руками, направо и налево, ломая и круша, разбрасывая куски мяса и части тел.

Ее клинок шипел, разрезая плоть.

Она увернулась от рубящего удара, и отделила конечность, которая пыталась достать её снизу. Крича и разбрызгивая кровь из обрубка, существо убралось прочь. За ним пришло второе. Она разрезала его морду надвое. Слева ещё двое — обезглавлены и порезаны. Она наступила каблуком на последнего и вытянула из него свой меч.

Клинок взывал к ней. Ему нравилась кровь. Ему нравился воздух. Ему нравилось быть свободным. Он пел ей свою песню любви, песню любви, которая разрушала ее, песню, которой она так сильно старалась не поддаваться, песню любви, которую могла слышать только она одна. Для любого другого это был просто клинок производства ксеносов. Для нее.... Для нее это было что-то, что выделяло её среди миллиардов других человеческих душ. Это ее удивляло. Она думала, что это могло быть либо даром, либо проклятием. Меч практически делал её невменяемой. Она старалась не использовать его, но когда ей приходилось, он воровал у нее частичку души.

Сколько ещё мне осталось, думала она. *Сколько ещё времени осталось до того момента, как меч станет мною, а я — мечом?*

Отринь мысли! Отринь страх! Алия Кинед нагнула голову и ударила. Она больше не знала, где заканчиваются её пальцы и начинается меч.

Но она была уверена, что чем дольше джинн-меч будет взывать к ней, существа, против которых она

сражалась, определённо будут жить меньше.

Алия постоянно двигалась. Она нерушимо стояла на ногах и размахивала клинком, срезая головы с плеч. Она увернулась от множества когтей, потом уклонилась от наступающего существа, пронзив ему сердце, когда оно прошло мимо неё.

Она подошла, готовая, вращая мечом, сбрасывая с него капли крови.

Куда? Куда дальше?

– Алия?

– Хесск?

– Всё в порядке. Всё чисто.

Алия моргнула. Их больше не атаковали существа. Каменная платформа была переполнена телами и их обрубками. Кровь стекала по камням, и она могла слышать её течение, похожее на дождевую воду, во тьме.

Скольких она убила? Сколько неистовства вложил в нее меч? Видел ли это Хесск?

Бог-Император, нет, пожалуйста...

– Всё чисто, – повторил Хесск. Он поднял упавший фонарь и посветил на неё.

– Ты справилась хорошо, Алия. Славные убийства.

– Спасибо.

Она вздохнула и подкосилась.

– Куда они ушли? – спросил Вертигон. – Здесь их было больше... намного больше. Они отступили.

– Почему они отступили? – спросил Хесск.

– Потому что мы убивали их? – предположила Алия. Воздух вокруг платформы был мокрым от кровавого тумана и пах пороховым дымом. Битва была напряженной.

– Нет, – сказала Дугласс. – Тут что-то другое. Что-то отозвало их. Это....

Она хрюкнула, затем растянулась всем телом по земле.

Вертигон ринулся в её сторону.

– Дугласс? Дугласс?

Рождённая в пустоте бормотала и билась в спазмах в его руках.

Они ослепли. Свечение телепатического зрения пропало, но они всё ещё имели свет фонарей.

Движение. Вспышка красного.

Фигура в длинной красной робе ступила на платформу перед ними. Они вскинули оружие.

Оно опустило капюшон.

Его голова была черепом, латунным, полностью функциональным человеческим и красиво обработанным черепом.

– Я думал, вы никогда не доберётесь сюда, – сказало оно, вещая из имплантата в груди.

– Кто ты? – спросил Хесск.

– Это то место, где вы должны быть, – продолжал металлический череп. – Из-за разумного храма и мутантов, потому что агенты Губительных сил сейчас ещё ближе, и из-за меня...

– Кто ты? – повторил Хесск.

– Я — причина, по которой вы здесь, – ответил череп.

Алия Кинед бросила взгляд на Хесска.

– Я вспомнила – сказала она.

– Вспомнила что, Алия?

– Это... Это и есть... инквизитор Тортане.

Тортане повернул свою отполированную мёртвую голову, чтобы посмотреть на Хесска пустыми глазницами.

– Мы встречались в прошлом, Каллан, – сказал он. – Сейчас, что мы будем с этим делать? Я редко персонально выхожу в поле. Поэтому у меня и есть аколиты. Моё присутствие здесь, следовательно, должно заверить тебя в значимости происходящего.

– И какова же значимость тут может быть? – спросил Хесск.

Тортане призадумался.

– Судьба Империума может быть в наших руках этой ночью, – сказал он.

Что такое вторая редакция Dark Heresy?

Данная редакция обновляет механику Dark Heresy, но основные механики, такие как таланты, умения, оружие и бой хорошо знакомы игрокам. За шесть лет обратной связи с игроками были пересмотрены правила расследования, социального взаимодействия, боевых машин и некоторые другие, в том числе представлен новый сеттинг. Это позволяет просто адаптировать расширения и приключения старой редакции к текущей.

Невиновность ничего не доказывает

"В час Тьмы, лучший проводник — слепец. В эпоху Безумия, верный путь укажет лишь безумец".

— неизвестный

В кошмарном будущем Warhammer 40,000 у Человечества есть только ужасающие опасности, смертоносные тайны и бесконечные мучения. В этой ролевой игре игроки выступят защитниками человечества и отправятся в опаснейшие приключения из возможных в тёмном сердце 41-ого тысячелетия. Каждый игрок сыграет роль аколита, служителя Инквизиции, идущего на переднем крае великой и тайной войны, войны с великими врагами человечества. Инквизиторы, это беспощадные агенты, посвятившие жизни защите Человечества любой ценой, безжалостные к врагам и не отвечающие ни перед кем, кроме Бога-Императора Человечества. Однако, инквизитор не более чем человек и его возможности не абсолютны, потому он использует проводников своей воли — аколитов. Быть аколитом, значит иметь больше могущества, чем может себе представить рядовой подданный Империума. Эту силу следует применять мудро, хотя порой не использовать её — значит сделать хуже, чем злоупотребить. Если аколиты потерпят неудачу — целые миры, системы и даже сам Империум может пасть в бесконечную ночь.

В отчаянные времена требуются отчаянные меры, а страшнее нынешних времён не было в человеческой истории. Империум изнемогает от ударов врагов, как внешних так и внутренних. Долг аколита состоит в направлении Человечества, методы разнообразны: от одиночного выстрела из болтера, до сжигания планеты вирусными бомбами. Аколиты не могут проявлять слабости, жестокость их действий оправдывается опасностью бездействия.

Расследования приведут аколитов к схваткам с искажёнными мутантами, могущественными псайкерами и иной мерзостью. Аколиты столкнутся с мерзостью демонов и древних чужих, одержимых уничтожением Человечества. Но самая большая угроза исходит, возможно, от самых близких, ведь человеческая душа почти беззащитна перед осквернением. Грязные культы и безумные ереси пронизывают весь Империум и никто не находится вне подозрений.

С помощью своих аколитов игроки создадут эпические сказания, которые будут, в сущности, лишь мимолётной победой и средством отсрочить конец ещё на один день.

Аколитам не дождаться отдыха, ведь ряды врагов человечества всё множатся. Всегда есть ереси, что необходимо раскрыть, чужаки, коих необходимо уничтожить или демоны, которых необходимо изгнать. Для этого аколиту необходимо знать своих врагов, иметь достаточно мощи для сокрушения их и обладать должной силой духа для достижения победы любой ценой. Опоясывайтесь болтером и цепным мечом и войдите в мир **Dark Heresy**.

Что такое ролевая игра?

Ролевая игра есть повествование, в котором игроки сами изменяют сюжет с помощью своих персонажей. Во время игры её участники переживут ужасающие приключения, захватывающие исследования и волнительные сражения. Собственно ролевая игра, это свод правил, помогающая вести этот рассказ. Помимо правил для ролевой игры необходимы следующие составляющие: несколько игроков (лучше всего, обычно, четыре-пять), мастер игры и приключение.

Персонажи игроков

Каждый участвующий в игре игрок создаёт своего персонажа — личного протагониста в истории. Такие персонажи зовутся персонажами игроков (или ПИ), и в **Dark Heresy** они выступают как аколиты, образующие отряд на службе инквизитора. Во время игры игрок определяет намерения и действия своего персонажа исходя из его личности и мотивов. После этого мастер игры (или МИ), основываясь на правилах игры, разрешает эти действия и показывает их влияние на историю.

Мастер игры

Один участник группы не создаёт себе персонажа, а берёт на себя роль МИ. Мастер Игры рассказывает историю, трактует правила игры и описывает реакцию игрового мира на действия персонажей. Также он отвечает за создание приключения (или выбор созданного другими), справедливую трактовку правил и контроль всех прочих персонажей (в том числе, как правило, инквизитора отряда) и противников.

Приключения

Приключением называется сеттинг, история и проблемы с которыми столкнутся участвующие в нём игроки. В сущности, приключение, это ряд мест, событий и ситуаций в которые попадут аколиты, а также решений которые им придётся сделать. Задача МИ не только в увлекательном повествовании, но и в заблаговременной подготовке приключения. К этому можно прийти тремя путями:

- **Заранее сделанные приключения**: Приключения для **Dark Heresy** можно приобрести в любом магазине, даже в этой книге есть два вводных приключения, Тёмные стремления и Скорбь мёртвых. Также с сайта www.fantasyflightgames.com можно загрузить бесплатные приключения.
- **Зацепки приключений**: В этой книге описано множество ситуаций, персонажей и противников из которых может получиться неплохое приключение. Также есть множество советов МИ по созданию сюжета и интеграции в существующую кампанию новых элементов.
- **Ручная работа:** Многие МИ предпочитают создавать собственные истории. ОКП **Dark Heresy** имеет всё необходимое для этого.

В начале

Всем участникам, от игрока до мастера игры, рекомендуется начать путешествие в 41-ое тысячелетие с **Главы I: Игровой Процесс**. Затем игрокам стоит прочитать **Главу II: Создание Персонажа** и создать своего аколита. МИ же рекомендуется посетить **Главу XI: Мастер Игры**, содержащую секреты проведения столкновений, создания приключений и других секретов его положения.

Что нужно для игры?

Когда вы готовы начать игру в **Dark Heresy** вам понадобятся следующие предметы:

- Эта Книга Правил
- Три (а лучше четыре-пять) человека
- Три или четыре часа игрового времени
- Несколько десятигранных костей (2 или больше на игрока)
- Бумага, карандаш и ластик

Листы персонажей и прочие сопутствующие предметы могут упростить игру, но не обязательны. Их можно найти в конце этой книги или скачать с сайта Fantasy Flight Games (www.fantasyflightgames.com).

Содержимое книги

Основная книга правил состоит из четырнадцати глав:

Глава I: Игровой процесс

В этой главе собраны все базовые правила и механики, характеристики персонажа и описан процесс совершения проверок, определяющих успех или неудачу действий.

Глава II: Создание персонажа

Здесь игроки узнают, как создать своих персонажей, выбирать аколиту родной мир, предысторию и роль. Также здесь расположены элитные улучшения, придающие персонажу особые возможности.

Глава III: Умения

Действия требующие знаний и подготовки зовутся умениями. Их можно получить во время создания персонажа или позднее.

Глава IV: Таланты и черты

В этой главе рассматриваются доступные для персонажей таланты. Талантами зовутся специфические познания, многие из которых расширяют умения. В отличие от умения таланты всегда активны и не требуют для применения проверок. Также здесь описаны черты, необычные врождённые черты, имеющиеся у некоторых обитателей Аскеллона или Варпа.

Глава V: Арсенал

Аколит пропадёт без оружия, брони, транспорта и прочих средств борьбы. Здесь описаны эти предметы и правила их приобретения.

Глава VI: Психические силы

Проклятье это или благословение, но некоторые личности способны призвать силу Варпа в потоке молний или пророческих видениях. Эта глава содержит правила и описания этих сил, а также опасности их применения.

Глава VII: Бой

Конфликт есть суть 41-ого тысячелетия, и данная глава даёт правила для боя, в том числе и с применением машин, а также полные правила движения.

Глава VIII: Инструменты повествования

Аколиты не проводят всё время в сражении, большая часть приключений проходит в расследовании ересей, путешествии, исследовании улик, допросе подозреваемых и других небоевых задачах. Эта глава содержит правила Страха, Безумия и Порчи, а также очков Судьбы и персонажей поддержки.

Глава IX: Империум и Инквизиция

Отсюда игроки узнают об охватывающем галактику Империуме Человечества, в котором более миллиона планет и бессчётные миллиарды подданных. Также здесь описана пугающая Инквизиция, коей служат аколиты.

Глава X: Сектор Аскеллон

Действие **Dark Heresy** происходит в секторе Аскеллон, древнем, но пришедшем в упадок регионе космосе, живущим под постоянной угрозой ужасающих варп-штормов, которых многие считают вестниками конца времён. В главе описаны несколько планет и областей.

Глава XI: Мастер игры

МИ ведёт игроков по приключениям, бросает аколитов против ужасающих врагов и дьявольских заговоров. В этой главе собраны рекомендации по проведению столкновений, контролю боя, созданию и настройке сложности, подготовка кампаний и отыгрышу НИП-инквизитора. В этой и двух следующих главах сокрыты многие секреты, и те игроки, что прочитают их испортят себе удовольствие.

Глава XII: НИП и противники

Здесь МИ может найти массу НИП, от мелких бандитов улья до могучих ксеносов и демонов. Также в этой главе есть рекомендации по подготовке боевых столкновений и соотнесению их с уровнем игроков, это поможет создать сложные и интересные игры.

Глава XIII: Тёмные Стремления

Вводное приключение, в котором аколиты должны отследить незаконные поставки смертоносных реликвий, прежде чем бедствие разрушит улей Десолеум. Как и предыдущие две главы, эта предназначена только для мастера игры.

Глава XIV: Скорбь мертвых

Аколитам предстоит разоблачить угрозу, способную превратить Десолеум в окровавленную гробницу. Как и предыдущие три главы, эта предназначена только для мастера игры.

Эпоха Империума

"Империум! Сколь он могуч! Сколь обширны его пределы! Пока один мир умирает, десяток заселяется. Страшитесь нас, ибо мы считаем не жителей, но миры".

— кардинал Морий Блейт, Экклезиарх-Примус

Это 41-ое тысячелетие. Империум Человечества, прославляемый как величайшая звёздная империя за всю историю человеческого вида, охватил всю галактику. Миры, где живут люди, разнятся от ульев-фабрик, населённых бесчисленными миллиардами, до феодальных планет, на которых правят жестокие и воинственные короли. Человек сокрушил все препятствия на пути к своему предназначению — править звёздами. Он создал себе дом везде — от морского дна до вечных облаков, и даже в глубине самого космоса.

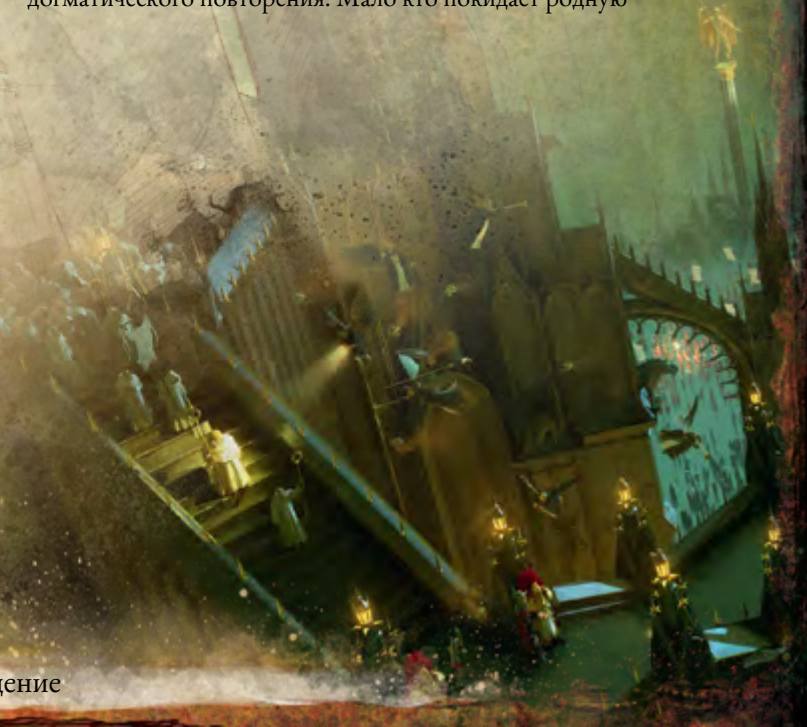
Хотя человечество давно научилось путешествовать между звёздами, технологические новинки на которых основывались его успехи, остались далеко в прошлом. Знание давно забыто, смытое многими поколениями войн и бедствий. Ныне ни один человек не знает, сколько раз человечество взлетало в высь развития и падало в пучину варварства. Наука, вызывавшая успехи и бедствия, выродилась в суеверия и пугало. Лишь фрагменты её сохранились, да и те передаются зубрёжкой от одного поколения техно-жрецов другому, и после каждого цикла часть знаний утрачивается. Хотя большинство людей знает, как управляться с оружием, они не имеют ни малейшего представления, как оно работает. Обслуживание машин опирается на молитвы, а духи машин часто недовольны.

Император, или, что вернее, правящие от его имени Высшие Лорды Терры, претендует на всю галактику как суверенный домен. Империум занимает миллионы планет, но по сравнению с масштабами галактики человечество рассеяно в глубинах пустоты среди поистине бесчисленного множества миров. С трудом можно представить, какие приливы давно забытых войн разбросали человечество столь далеко, но некоторые утверждают, что не все населённые людьми миры входят в состав Империума.

Но так было не всегда. Если верить легендам десять тысяч лет назад Император ходил среди своих подданных. Когда ужасающие галактические варп-шторма наконец рассеялись, Император, объединив разрозненные древние племена, обитавшие на Терре, повёл свои легионы в Великий Крестовый Поход. Покинув Терру, Император и его доверенные и возлюбленные отпрыски сокрушали чужеродные империи и устанавливали контакты с человеческими мирами, с незапамятных времён отрезанные войной и варпом. То была эпоха разума и оптимизма, веры в то, что Человечество ведёт наука и честь. Она обещала единство. Которое было сломано.

В разгар крестового похода Император вернулся на Терру, дабы начать переход от завоеваний к порядку. Но этого не произошло, ведь вернейший сын Императора, Хорус повернулся против отца. Последовавшая за этим гражданская война поглотила зарождавшийся Империум, лишь недавно объединённые миры погрузились в войну и кровопролитие невиданных масштабов. Галактическая бойня Ереси Хоруса завершилась только после того как Император сокрушил Воителя во время осады Терры. Хорус был убит, но Император получил смертельные ранения и только заключение в жизнеподдерживающий механизм Золотого Трона, созданное руками Императора чудо Тёмной Эры Технологий, отсрочило его гибель. С этого момента Император правит из своего дворца на Терре, хотя большая часть его богоподобной энергии уходит на защиту души Человечества. Ни одно слово не слетело с его высохших губ, и тело его не более чем сухая чёрная скорлупа. Техно-жрецы давно утратили знания о работе Золотого Трона, даже если когда ими и обладали. Из года в год системы Золотого Трона отказывают одна за другой, но пока Император, бог бесчисленных миллиардов, живёт.

Несмотря на усилия бесчисленных врагов Империум пережил десять тысяч лет. Мятежники и еретики атакуют изнутри, как паразиты, живущие в нутре гигантского носителя. Чужие выныривают их глубин пустоты в попытках поработить или истребить человечество. Создания варпа подчиняют души смертных, и бесчисленное множество глупцов жалеет о заключённых сделках остаток вечности. Эпоха Империума неумолимо движется вперёд, ведь вес тысячелетий и невообразимую массу институтов Империума невозможно остановить. Все доктрины прогнили до основания, но основание столь надёжно, что когда целые миры замолкают и главные галактические организации разрушаются, сама система не реагирует на это десятилетиями. Многие из бесчисленных миллиардов людей существуют в обстановке мрачнейшего варварства и суеверий, а их жизни регламентируются многими веками догматического повторения. Мало кто покидает родную



планету, многие даже не знают, что их мир лишь один из множества. Большая часть людей проживёт свою жизнь в стагнации долга и чести двигать жернова войны, необходимые для выживания человечества. Лишь благодаря этому большая часть человечества избавлена от смерти от руки любого из многочисленных врагов, жаждущих погасить тусклый свет цивилизации людей.

Мириад врагов человечества

"В борьбе за выживание нет нейтралов. Любой, кто не сражается на вашей стороне является врагом подлежащим уничтожению".

— лорд-солар Махариус

Враги человечества бесчисленны и многолики, от обитателей межзвёздного пространства, способных поглотить целые миры, до легионов ненасытных убийц, каждое мгновение существования посвящающих осквернению праведных. Происхождение одних вполне естественно, например на мирах смерти каждая форма жизни приспособлена к убийству. Другие суть порождения самого человека, такие как местный лидер, отринувший власть Императора и решивший из управителя стать самовластным владыкой. Подавляющее количество угроз дальнейшему существованию Человечества можно отнести к одной из категорий: враг изнутри, враг извне и враг потусторонний.

Враг изнутри

Душа Человечества связана с Императором, но не безоговорочным благоговением, а положениями Имперского Кредо. Хоть формы поклонения и разнообразны, как разнообразны культуры и планеты Империума, одна истинная вера объединяет всех мужчин, женщин и детей, от писцов, рабочих и солдат, до аристократов, планетарных губернаторов и Высших Лордов Терры. Отвергнувшие свой долг — Империуму, Императору или собственному начальнику — считаются «еретиками», врагами внутренними, и отторгаются от милости Императора.

Ересь принимает великое множество форм, зачастую зависящих от местной культуры. Обычные способы выражения веры одного мира на другом могут быть признаны кощунством, и, несмотря на редкость

космических путешествий, при встрече столь разных почитателей конфликт вполне обычен. Когда мир изолирован на десятилетия, доктрины веры имеют обыкновение мутировать и отклоняться от единой линии. Секты растут, а ранее запрещавшиеся культы выходят на свет и открыто проповедуют массам. Такое богохульство против Владыки Человечества в конечном роде приводит к поклонению более тёмной сущности — Хаосу.

Обратившиеся к Хаосу навеки прокляты, и в своём проклятии они подвергают опасности всё человечество. Некоторые считают, что сеют семена чистоты и истины, чего, как они полагают, нет в боге-трупе человечества. Другие — воины, находящие в службе Разрушительным Силам возможность обрести силу и сокрушить своих врагов. Сильнейшими из слуг Хаоса являются космодесантники Хаоса. Будучи могущественнейшими чемпионами Императора, они обратились против своего господина и создателя десять тысяч лет назад, с тех пор их долгая война не заканчивается.

Наиболее видимым внешним проявлением ереси является искажение божественной формы Человека — мутации. Хотя Империум допускает определённые генетические отклонения – подвиды мощных огринов или маленьких ратлингов, да и небольшие мутации в глубинах миров-ульев или окраинных мирах (где они вполне обычны) – но такие исключения редки. Большая часть мутантов, это омерзительные существа, чьи души и тела испорчены раздутыми конечностями, омерзительными придатками, щупальцами, клешнями или прочими отвратительными признаками скрытого греха. Отдельные миры применяют некоторых, легко управляемых, мутантов как дешёвую рабскую силу, в то время как на других их выжигают в погромах и войнах веры.

Скверна многих мутантов проявляется в видимых клеймах, но более коварные, обладают ментальными отклонениями, таких тварей зовут ведьмами, колдунами, варп-дилетантами или, очень редко, псайкерами. С каждым годом рождается или обретает силу всё больше псайкеров, но разумы большинства слишком слабы и неспособны контролировать свои способности. Если позволить им существовать, они принесут своим общинам смерть и разрушение, ведь такие мутанты способны убивать взглядом и выпускать из рук потоки пламени. Что ещё хуже, псайкер способен привлечь внимание обитателей варпа, ведь свои силы он черпает именно из Моря Душ. Без возможности защищаться от потусторонних хищников псайкер станет жертвой одержимости и превратится во врата для демонов, дав им возможность воплотиться в реальности. Такие вторжения слишком часто приводят к гибели миров и целых систем.

Враг извне

Вторая из угроз владычеству Человечества над звёздами — чужие. Хоть Империум и раскинулся от одного края галактики до другого, его границы в лучшем случае непрочны. В этом огромном владении бесчисленное количество звёздных систем и миров, большая часть которых никогда не изучалась. Миллионы миров управляемых Адептус Терра расположены рядом с сотнями миллиардами неизвестных планет. Чёрная неизученная бездна, скрывающая непознанные ужасы, всегда рядом с человечеством.

Целые империи чужих поднимаются и падают в тёмных глубинах космоса, никогда не вступая в контакт с Империумом Человечества. Многие виды ксеносов никогда не создавали средств покинуть собственную планету и могут исчезнуть, оставив после себя лишь кости да руины. Но когда технологически продвинутая культура и Империум встречаются, огромное кровопролитие почти гарантировано. Такие конфликты неизбежно оканчиваются гибелью ксеносов, ведь одним ресурсом Империум безгранично богат — людскими резервами. Война может потребовать миллиардных потерь, но если Империум ведёт войну — его невозможно ничем остановить, кроме разве что более насущной угрозы. Хотя некоторые расы сопротивляются праведному истреблению и являются постоянным источником опасности для человечества.

Мускулистых, брутальных и грубых орков можно встретить в любой части галактики, в этом им помогает варварская хитрость и врождённое понимание военной машинерии. Даже самое маленькое владение орков, оставленное без внимания, очень быстро превратится в серьёзную угрозу, а затем объединится мощным вожаком и выбросит в космос сотни ветхих кораблей и космических скитальцев с миллионными ордами зеленокожих воинов, жаждущих войны и кровопролития. Эти миграции известны как "Ваааrх!" и способны сжечь целые сектора.

Другой вид неплохо знакомых людям ксеносов является, возможно, ещё более коварной угрозой. Эльдары, это всё что осталось от древней галактической империи и отказывается спокойно умереть. Они разделены на множество подгрупп, от живущих на мирах-кораблях, достаточно крупных для миллионов жителей, до жестокосердных обитателей экстрамерного измерения вечно жаждущих мук смертных. Все они очень опасны и считают человечество грубыми варварами, побирающимися на костях эльдарской империи. И все страшатся ужасной гибели от рук бога хаоса Слаанеш, которого ужасающая глупость этой расы породила десять тысяч лет назад. И душа каждого эльдара рано или поздно буден сожрана «Той, что жаждет».

Но Империум атакуют и множество других рас. Некоторые беспокоят конкретные регионы, другие могут атаковать в любом месте галактики. Опасность хищных тиранидов постоянно возрастает, ведь они вторгаются из

тёмной межгалактической бездны на восточную границу галактики. Пока их вторжения отбивали, хотя и страшной ценой, но сейчас флоты-ульи атакуют по другим векторам, атакуя галактику со всех сторон, точно гигантское щупальце обвивающее жертву. Есть ещё тау, несколько технологически продвинутых видов сообща распространяющих свою доктрину среди звёзд. Некроны же представляют полностью другой тип угрозы, раса металлических воинов, дремлющих в разбросанных по галактика стазисных гробницах миллионы лет и только недавно проснувшихся ради возвращения потерянного наследия.

Враг потусторонний

Третьей, и, без сомнения, страшнейшей для души Человечества, угрозой являются бурлящие и лепечущие обитатели нереального измерения — Варпа. Без Варпа Империум попросту перестанет существовать — лишь плаванием через Море Душ, в котором рациональные законы пространства и времени не имеют никакого значения, можно сохранить целостность галактической империи. Да и в межзвёздной связи Человечество полагается на психически одарённых индивидов. Контроль Империума над мирами невозможен без использования Варпа.

Но между тем влияние Варпа ведёт к гибели Человечества. Варп можно сравнить с бушующим морем, сотканным из душ. Все благословлённые наличием души смертные связаны с Варпом, но большая часть душ слишком незначительны и малопитательны для хищных обитателей глубин Моря Душ. Именно через душу обитатели Варпа взаимодействуют с материальной вселенной, отравляя умы и души людей тем безумием, что их сотворило. Связь работает в двух направлениях — страсти смертных подпитывают Варп, а концентрированные бури эмоций создают сущности ужасающего вида. Это боги Хаоса, порождения худших крайностей живых. Они, тот секрет который человечество не должно знать, ведь само знание истинной природы Варпа и этой душесжигающей угрозы способно довести человека до безумия.

Боги Хаоса есть сырой гнев, желание, распад и гордыня, а их желание — достучаться из своего царства безумия до Человечества и заманить, а затем уничтожить его. Существует четыре великих бога Хаоса: Бог Крови Кхорн, Бог Разложения Нургл, Принц Наслаждений Слаанеш и Владыка Судьбы Тзинч. Эти Разрушительные Силы жаждут обманутых и жаждущих, наделяя их властью в обмен на души. Богам Хаоса служат легионы демонов. Эти создания из чистой энергии Варпа могут покинуть Имматериум, сформировать материальные тела и напрямую убивать, искушать и соблазнять смертных. Каждый демон, это невозможная форма, пагубная для разума и разлагающая души всех кто его увидит. Некоторые из них призываются омерзительными ритуалами, жадно врываются в реальность и нередко пожирают души желающих их связать. Другие прокалывают брешь между реальностью и Имматериумом в местах, ослабленных кровопролитными войнами или неконтролируемыми психическими эманациями. Проявившись в реальности демоны являются оскорблением мироздания и представляют опасность, которую немногие способны понять, не говоря уж о пережить.

Некоторые смертные возвысились до бессмертных князей принцев, такова награда за исключительно порочное и преданное служение своему языческому божеству. Однако большая часть идущих Путём Славы неспособна сдерживать мутирующую силу Варпа и превращаются в порождение хаоса — бездумных зверей со щупальцами и клыками. Такова непостоянная природа Разрушительных Сил.

Инквизиция

"Непозволительно учитывать важность жизни одного человека, десятка, сотни или тысячи. В зависимости от наших действий миллиарды выживут или погибнут, и у нас нет роскоши учитывать все обстоятельства".

— инквизитор Криптман

Как бы не были страшны и многочисленны враги Человечества, Империум отнюдь не беззащитен. Императорские флоты обладают столь мощным оружием, что способны выжигать поверхность целых миров, а его армии бесчисленны и непоколебимо верят в своего господина. Их поддерживают громадные боевые машины, шагающие по полям сражений, точно металлические боги, и облачённые в чёрное ассасины, способные проникать в армии врага, изменяя свои тела. Эти воины, как и бесчисленное множество их товарищей, каждый день отдают свои жизни ради защиты Человечества от непрекращающихся восстаний, набегов и вторжений, но есть те, кто занимает уникальное положение среди слуг Императора и вызывает страх в остальных.

Это инквизиторы или Инквизиция. Инквизитор служит лишь Императору и не обязан отвечать ни перед любой частью Адептус Терра, ни перед кем иным. Инквизиция действует во имя Императора, а её происхождение теряется в ужасающих событиях Ереси Хоруса. Каждый инквизитор наделён средствами, волей и властью сражаться с любой угрозой Человечеству, неважно исходит ли она изнутри, снаружи или из иного измерения. Инквизитор вправе приговорить к сожжению планету, дабы ересь не поразила весь сектор, или возглавить целую армию в сражении с врагом, известным лишь ему. Лишь инквизиторам известны истины о врагах Человечества, а их стремление превозмочь и победить, не подорвать никакими возможными последствиями. Каждый из них знает, что никакой их поступок не будет ужаснее последствий колебаний.

Каждый инквизитор — уникальная личность, ибо рождение с желанием и возможностью нести такое бремя отделяет их от остального Человечества. Некоторые из них помпезные идеологи, другие предпочитают работать в тишине и тайне. Некоторые, несравненные воины, другие кукловоды, предпочитающие вести сражения марионетками. Некоторые наделены псайкерскими силами, другие ненавидят ведьм и убивают их при малейшей возможности.

Инквизиторы обычно набирают помощников. Большая часть этих агентов обладает навыками и способностями, которых у самого инквизитора нет, или которые тот не может использовать. Все эти люди расходный материал, неважно понимают они это или нет, впрочем, и сам инквизитор лишь инструмент Императора. Каждый инквизитор сражается за Человечество как посчитает нужным, сражаясь с тем врагом, которого считает самым опасным. По этой причине возникают группы сходно мыслящих инквизиторов. Они зовутся ордосами, три из которых сосредоточены на трёх величайших врагах Человечества: пламя Ордо Еретикус сжигает врагов внутренних, кулак Ордо Ксенос сокрушает врагов внешних, а молот Ордо Малеус карает врагов потусторонних. Все инквизиторы ассоциируют себя с ордосом, в некоторых секторах они собираются в огромных крепостях, где издают прокламации и обучают новичков, в то время как в других — ордос не более чем свободная сеть информации и активов. Каждый инквизитор ордоса уникален и независим, так что другие инквизиторы могут поддерживать или оспаривать его методы.

Ордо Еретикус

Инквизиторы Ордо Еретикус, известные под устрашающим прозвищем Охотники на Ведьм, занимаются, прежде всего, врагами внутренними, независимо от их природы. Некоторые инквизиторы действуют как смутьяны, поднимающие народные массы на кровавые антимутантские погромы. Другие — мастера догмы, искореняющие врага Императора не в хабблоках городов, но на страницах текстов, посланий и диатриб. Инквизиторы Ордо Еретикус преследуют врагов Человечества и в своих рядах, обнажая предательство, колдовство и мутации, где бы его не нашли. Они способны атаковать целый отдел Адептус Терра в поисках одного писца, скрывающего под заляпанной чернилами мантии мутации. Они казнят влиятельного генерала ради выявления среди его подчинённых подозреваемого в псайкерстве. Они сжигают кардинала Экклезиархии, если подозревают, что среди его паствы процветают еретические культы, что искажают Имперское Кредо до поклонения Тёмным Богам.

Некоторые охотники на ведьм ненавидят псайкеров и стремятся предать их сожжению за проклятие рождения. Другие сами благословлены такими силами и используют их против врагов, полагая, что тем чтят подвиги Императора, источника всей силы и величайшего псайкера, когда-либо ходившего по земле. Столь основополагающее противоречие не раз приводило к конфликтам между инквизиторами, иногда из-за противоречий между членами этого Ордо велись войны и умирали миллионы солдат.

Самые могучие, устрашающие и эффективные охотники на ведьм те, кто способен обнажить тайные, внутренние ереси даже самых волевых людей. Некоторые используют для этого псайкерские искусства — вырывая истину из глубин разума и оставляя после себя лишь осколки сознания; другие являются мастерами допроса, знающими бесчисленные способы довести до самооговора. Многие охотники на ведьм мрачно прославлены знанием тёмных искусств пыток и способны с их помощью вырвать признание из самых несговорчивых подозреваемых. Там где есть враги внутренние, Ордо Еретикус всегда готово жечь и очищать.

Ордо Ксенос

Охотники на чужих из Ордо Ксенос и их служители сконцентрированы на борьбе с многочисленными угрозами владычеству Человечества над всей галактикой. Они мастера по борьбе с нечеловеческими видами и обнаружению их влияния на Империум. Они изучают распространение ксеноимперий среди звёзд и мобилизуют армии, когда эта экспансия угрожает Человечеству. Они разрушают гробницы, построенные до рождения Человечества, ища и уничтожая спящего врага до его пробуждения. Они ищут скверну ксеносов там, где никто не может заподозрить её присутствие, например, в генетики или психике, ведь ксеносы имеют бесчисленное количество способов атаковать, порабощать и терзать Человечество.

Ордо Ксенос всегда бдительно относительно чужого вторжения, пусть даже оно исходит из-за пределов галактики. Некоторые расы даже спят под человеческими городами, ожидая заранее оговорённого сигнала или предзнаменования вернуть себя утраченную планету. Другие скрываются в недрах заселённых людьми миров, лишь изредка охотясь на незваных гостей. Третьи обитают на планетах, казалось бы, лишённых жизни, а иные существуют в иных измерениях, посещая наше только для кормления и размножения, оставляя после себя только осквернённые трупы. Чужой может угрожать и косвенно, искажая людей порочной философией и технологией.

Когда битва разгорается, Ордо Ксенос может призвать Караул Смерти. Эти генетически улучшенные сверх-воины обладают ожесточённой верностью долгу, могучими телами и совершеннейшим оружием среди защитников Человечества. Караул Смерти, это уникальный орден Адептус Астартес, собранный из космодесантников различных орденов, выбранных за умения и опыт в борьбе с ксеносами. С ними работают, а иногда и сражаются вместе с ними, влиятельнейшие инквизиторы Ордо Ксенос, и эти две силы действующие совместно, не раз останавливали натиск врагов Человечества.

Существует бесконечное разнообразие ксеносов, каждый из которых суть скверна и должен быть истреблён, иначе законное право владычества человечества над галактикой окажется под угрозой. Не может быть никакого отдыха от этой угрозы, никаких переговоров или мира с нечеловеческим видом. Везде, где есть чужие, кулаки Ордо Ксенос, направляемые праведной силой Человечества, принесут им смерть.

Ордо Малеус

Задача Ордо Малеус заключена в борьбе с демонами. Его члены препятствуют попыткам людей использовать силы Варпа и отбивают вторжения из Царства Хаоса. Большая часть Человечества не знает страшной правды о существовании Варпа, не знает, что путешествия между звёздами требуют использования этого адского измерения. Проповедники в ульевых приходах предупреждают о последствиях злодеяний и общения со злыми силами, не имея ни малейшего представления, о чём говорят. Миссионеры на транспортах пилигримов упрашивают своих товарищей соединиться в молитве о безопасном проходе во время путешествия среди звёзд, но не знают об обитателях Варпа, с жадностью глядящих на их души. Ордо Малеус известны эти и многие другие истины, и потому они зовутся демоноборцы, знающие, что за угрозы скрываются в Варпе и как с ними бороться.

Принадлежность к Ордо Малеус подвергает душу сокрушительному, сводящему с ума удару тёмных знаний, хранящихся в проклятых фолиантах, написанных поклонниками Тёмных Богов или использующих нечестивую силу Варпа. Инквизитор Ордо Малеус должен выстоять против существ, чьё существование которых заставляет кровоточить и биться в агонии саму ткань реальности. Он должен противопоставить смертную плоть Имматериуму, сырым эмоциям, сплетающим кошмары, ходящие по стенающей земле. Демоны раскалывают даже свет, их формы сжигают сетчатку глаз даже сквозь зажмуренные веки. Те, чьи души не защищены от порчи Варпа, могут произнести тайное имя демона, тем разорвав плоть реальности и воплотив демона в нашем мире; это деяние приведёт к немедленной смерти призывателя и вечной погибели его души. Тем не менее, демоноборцы делают это как и многое другое, но без их действий Разрушительные Силы несомненно покорят Человечество и будут вечно питаться людскими душами.

Если расследование выявит угрозу, с которой не смогут справиться даже демоноборцы, то Ордо Малеус может призвать Серых Рыцарей, орден Адептус Астартес, полностью посвящённый борьбе с демонами Хаоса. Каждый Серый Рыцарь несравненный воин, паладин высшего военного мастерства и психических способностей, хотя этих воинов ничтожно мало по сравнению с их демоническими противниками.

Но демоноборцы ведут и другие войны, в которых не победить одним оружием. Пробуждающийся псайкер может открыть врата в Варп уничтожая всё население планеты. Раскопав древний манускрипт культ способен отравить весь мир, призвав поток разлагающей порчи. Против этих и многих других угроз поднимется молот Ордо Малеус, готовый поразить демонов и изгнать их в ад.

Глава I: Игровой процесс

В **Dark Heresy** игроки и их персонажи участвуют в приключениях созданных мастером игры, совместно создавая захватывающий рассказ о преодолении опасностей, с которыми сталкиваются. В игре персонажи игроков (ПИ), а также неигровые персонажи (НИП), контролируемые Мастером Игры, делают множество вещей, от попытки попасть в нападающего грокса из болтера, до расшифровки ксено-знаков на корабельном реакторе, пока тот не взорвался. Также существуют задачи, в которых один персонаж соревнуется с другим, например, допрос захваченного культиста на предмет местонахождения других групп еретиков.

Игроки разрешают подобные споры броском кубиков или костей. Для определения успеха или провала проверки игрок сравнивает свой результат с целевым значением, устанавливаемым МИ. Игроки могут прибавлять к результату модификатор в зависимости от опытности персонажа и конкретной ситуации. Охотник за головами из Десолеума, умелый в бою, обычно не имеет проблем с попаданием из надёжного лазерного пистолета по убегающему клятво-дезертиру. Хотя, если дезертир убегает через переполненный рынок хаба, а охотник изо всех сил старается сохранить равновесие, стоя на неустойчивой пирамиде пустых ящиков, попасть значительно сложнее.

Именно проверками и их результатами игроки двигаются по сюжету и создают его. Проверки, это не просто броски кубиков, игрокам рекомендуется вкладывать в задачи и результат броска отыгрыш. Это оживляет происходящее и создаёт незабываемые игры. Заявка игрока «Бросаю гранату» не обогащает повествование, а вот «Я аккуратно снимаю гранату с пояса, и быстро исполнив Обряд Сокрушения моего родного мира-кузницы, нажимаю на активационный штифт. Надеясь на милость Омниссии, кидаю гранату во врага!» весьма даже. Также отвечает и после разрешения проверки Мастер Игры вместо «граната попадает», следует «граната перелетает, но удачно отскакивает во врага и взрывается мощным градом осколков!». Также провалы могут дать массу возможностей для отыгрыша. Хоть персонаж не добился успеха, игрок может, например, использовать ситуацию для углубления и определения характера аколита; так, он может завязать с лазерным оружием, после того как лазкарабин заест три раза подряд. Используя характер персонажа, игрок продвигает сюжет, затем на основе правил определяет результативность, а на основе результата углубляет характер персонажа, так можно добиться хороших результатов.

Именно благодаря таким внеплановым действиям и усилиям персонажи и приключения становится чем-то

большим, чем напечатанные слова, именно благодаря этому ролевые игры интересны и веселы. Чем больше игроков интересуется этим аспектом игры, тем больше удовольствия приносит игра.

Основные правила

«Ум, не имеющий цели, обречён блуждать впотьмах.»

— неизвестный

Правила в ролевой игре существуют в качестве основы при определении успешности декларируемых игроками действий. В базовых правилах **Dark Heresy** персонажа определяют десять характеристик, а базовая механика используется для определения успешности совершаемых персонажем действий. Также правилами предполагается определение степени успешности или неуспешности действий. Они дают всем игрокам основу для разрешения действий и управления историей героических побед и драматических поражений на пути служения аколитов своему инквизитору.

Играя в Dark Heresy

В этой игре МИ рассказывает историю приключений группы ПИ. И он позволяет игрокам изменять игровой мир — принимать решения, взаимодействовать с персонажами, а затем бросать кубики, определяя влияние этих действий на историю. Для облегчения повествования игра происходит в одном из двух измерений времени — пошаговом или повествовательном. Пошаговое время действует в бою и других требовательных к точному измерению времени ситуациях, оно подробно описывается в **Главе VII: Бой**. Повествовательное время предназначено для описания путешествий, социального общения и прочих ситуаций, когда время не столь важно, оно подробно описывается в **Главе VIII: Инструменты повествования**.

Характеристики

Сырой потенциал умственных и физических способностей, таких как сила, ловкость, интеллект, умение обращаться с рукопашным или стрелковым оружием персонажа определяется характеристиками. Характеристика принимает значение от 1 до 100, и чем она выше, тем более одарён персонаж в этой области. В **Dark Heresy** десять характеристик и каждая отображает один физический или психический атрибут. Каждая характеристика кратко описана здесь, также указана её аббревиатура («Сила Воли» в тексте часто сокращается до «СВ»).

Характеристики важны аколитам по многим причинам, не последней из которых является то, что именно они определяют успех или провал персонажа при различных действиях. Характеристики меняются под воздействием внешних факторов, таких как умения, и могут быть улучшены, постоянно или временно, многими способами. Поскольку во всех проверках задействованы характеристики, их высокое значение всегда лучше низкого. Более подробно о генерации характеристик и создании персонажа рассказывает **Главе II: Создание персонажа**.

Бонусы Характеристик

В дополнение к точному численному значению, каждая характеристика имеет бонус характеристики, число, равное количеству «десяток» в значении характеристики. Так персонаж с Силой 42, будет иметь бонус Силы равный 4.

При упоминании в тексте бонус характеристики обычно указывается аббревиатурой, литерой «Б» перед аббревиатурой характеристики (так, бонус Ловкости сокращается до «БЛ»).

Навык Рукопашной (НР)

Определяет компетентность персонажа во всех формах ближнего боя. Персонажи с высоким значением Навыка Рукопашной отличные воины, смертоносные как с цепным мечом, так и с голыми руками.

Навык Стрельбы (НС)

Отображает точность стрельбы персонажа из всего стрелкового оружия. Персонажи с высоким значением Навыка Стрельбы прекрасные стрелки, опасные и вблизи, и в сотне метров от цели.

Сила (С)

Измеряет мышцы и физическую силу персонажа. Высокая Сила позволяет персонажу поднимать тяжести и сильнее бить противника.

Выносливость (В)

Определяет здоровье, стойкость и сопротивляемость персонажа. Исключительно Выносливые персонажи могут проигнорировать даже убийственные удары и лучше сопротивляться ядовитым атакам.

Ловкость (Л)

Измеряет скорость, рефлексы и чувство равновесия персонажа. Высокая Ловкость позволяет персонажу изящно управлять техникой или удерживать равновесие на скользкой поверхности. Также эта характеристика определяет скорость передвижения персонажа, чем выше бонус Ловкости, тем дальше персонаж может передвинуться.

Интеллект (И)

Отображает проницательность, сообразительность и общее образование персонажа. Персонаж с высоким Интеллектом может вспомнить огромные объёмы данных, собрать эзотерические ключи и узнать, является ли древняя реликвия археотека подлинной или нет.

Восприятие (Вос)

Определяет бдительность персонажа и остроту его органов чувств. Персонаж с высоким Восприятием способен найти пустую болтерную гильзу посреди подульевого болота или определить, когда ему лгут.

Сила Воли (СВ)

Измеряет ментальную силу и стойкость. Высокая Сила Воли позволит персонажу взять под контроль почти бунтующую толпу хаб-рабочих или допросить захваченного еретика. Кроме того, она часто используется при применении психических сил или сопротивлении им.

Общительность (О)

Отображает убедительность персонажа, его умение вести за собой и силу личности. Высокая Общительность позволяет персонажу втереться в доверие к кузнечным чернорабочим или торговаться с умелым продавцом.

Влияние (Вл)

Отвечает за связи, репутацию и ресурсы персонажа. Высокое Влияние позволит персонажу быстро призвать на помощь местные вооружённые силы или организовать перелёт в другую звёздную систему. В отличии от остальных характеристик, эта изменяется только в зависимости от действий персонажа: уменьшается при грандиозном провале и увеличивается, например, при спасении похищенного планетарного губернатора.

Нулевое правило

Одно из наиболее важных правил игры — Слушай Мастера Игры. Несмотря на возникающие в ходе игры вопросы и споры игроков с МИ, не стоит тратить драгоценное игровое время на долгие дебаты. Во время сессии лучше всего позволить МИ выносить решения и доверять его решению. Это лучший способ сохранить удовольствие от игры.

Разумеется, МИ, злоупотребляющий Нулевым Правилом для оправдания любых своих решений, скоро обнаружит у себя нехватку игроков. Помните, что цель игры — приятно провести время. Чёткая и открытая связь важна для игровой группы, просто середина игровой сессии не самое подходящее время для споров.

Игровые кости

В **Dark Heresy** используются только десятигранные кости, иногда неверно именуемые кубиками. Они используются для трёх различных типов бросков: к10, к5 и процентник (к100).

Бросок к10: Когда требуется сделать бросок к10, игрок или МИ бросает столько десятигранных кубиков сколько указано перед «к» и затем складывает результат. Например, бросок 3к10 будет производиться тремя десятигранниками и результат суммируется (т.е. будет составлять от 3 до 30). Если перед «к» числа нет, считается что оно равно единице.

Бросок к5: Процесс аналогичный вышеописанному, но результат каждого кубика делится на два и округляется вверх. Итоговый результат броска: от 1 до 5.

Бросок процентника (к100): Генерирует число от 1 до 100 путём броска двух десятигранников. Один (указываемый перед броском) даёт значение десятков, другой — единиц. Два нуля означают 100. В тексте такие броски сокращаются до «к100».

Часто правила указывают фиксированные модификаторы броска, например, 2к10+1 или 1к5-1. В таком случае к результату броска прибавляется или отнимается указанное значение. Обратите внимание, что если конечный результат меньше нуля, он считается равным нулю (если правилами не указывается другое).

Иногда правила позволяют игроку перебросить кубики. В таком случае применяется второй результат, даже если он хуже первого.

Округление и умножение

Если значение генерируется делением, то, если не указано иное, округление происходит вверх, даже если часть меньше половины.

Когда к значению применяются два и более множителя, сначала сложите их вместе, за каждый дополнительный множитель увеличив первый на единицу. Таким образом, удваивание (х2) и удваивание (х2) одного значения даёт утраивание (2+1=3) его.

Основная механика

Всякий раз когда персонаж совершает действие, существует шанс неудачи, и игрок, контролирующий этого персонажа, должен определить успешность действия, совершив проверку броском процентника (к100). Для определения исхода нужны следующие действия:

1. **Определение значения**. Определите, какая характеристика или умение используется в данной проверке.
2. **Применение модификаторов**. Узнайте и примените любые модификаторы, влияющие на проверку.
3. **Совершение броска**. Совершите бросок процентника. Если результат броска меньше или равен целевому числу — проверка успешна. В противном случае проверка провалена.

Определение значения

МИ выбирает характеристику или умение (характеристика модифицированная обучением) наиболее подходящую для совершения этого действия. Затем игрок сверяется с листом своего персонажа и определяет значение, связанное с этой характеристикой или умением. Это значение представляет собой число от 1 до 100.

Применение модификаторов

МИ определяет все модификаторы, влияющие на проверку, как положительные так и отрицательные. Модификаторы отображают сложность действия, а также ситуационные и сюжетные условия, влияющие на совершающего действие персонажа. Для получения окончательного модификатора, сложите все модификаторы вместе. Затем МИ прибавляет окончательный модификатор к значению умения или характеристики и получает целевое число для броска процентника. Вполне возможно, что целевое число будет выше 100 или ниже 0, но обычно не выходит за рамки 0-100.

Совершение броска

Игрок совершает бросок как указано в разделе Игровые Кости. Если результат броска процентника меньше или равен целевому числу — проверка успешна. В противном случае проверка провалена. Если результат равен 1 — проверка автоматически успешна, даже если целевое число меньше единицы. Сходным образом, если результат равен 100 — проверка автоматически провалена, даже если целевое число больше сотни.

Умения, таланты и черты

Характеристики персонажа описывает его сырой потенциал и природные таланты, а за компетентность, мастерство и редкие врождённые таланты отвечают умения, таланты и черты. Умения — это изученные способности, такие как знание языков или вождение техники, отображающие обучение и жизненный опыт персонажа. Таланты — это уникальные особенности и навыки, полученные персонажем через внутренние способности или многолетний опыт. Так, Выхватить оружие, способность очень быстро достать оружие и подготовить его к бою, это талант. И наконец черты, которыми персонаж обладает благодаря рождению, мутации или природным обстоятельствам. К примеру, Ночное зрение, способность видеть в полной темноте, является чертой, поскольку люди, обычно, не способны на такое. Более подробно об умениях повествует **Глава III: Умения**, а о талантах и чертах **— Глава IV: Таланты и черты.**

Проверки умений

B Dark Heresy наиболее распространённые проверки — проверки умений. Каждое умение определяется связанной характеристикой, устанавливающей базовый уровень умения по шкале от 1 до 100. Например, связанная характеристика для Уклонения — Ловкость, а для Проницательности – Восприятие. Для совершения проверки умения используется Основная Механика. Сначала игрок применяет все требуемые, по мнению МИ, модификаторы, положительные и отрицательные, к связанной характеристике. После получения целевого числа игрок делает бросок. Если результат броска процентника меньше или равен целевому числу — проверка умения успешна. В противном случае проверка провалена.

Шанс на успешное прохождение проверки умения выше, если персонаж изучил это умение. Персонаж может попробовать пройти проверку нетренированного умения, но получает на это большой штраф: -20 в дополнение ко всем другим штрафам. Более подробно проверки умений, а также бонусы и штрафы к ним рассматриваются на странице 114.

Пример

Риа пытается проникнуть на заставу предположительно еретического культа, но натыкается на случайную группу технопадальщиков. Не зная, являются ли они культистами, и не желая выдавать свои истинные цели Риа плетёт историю чтобы объяснить своё появление здесь — дескать она ищет местный рынок. МИ решает, что для обмана нужна проверка умения Обман. К сожалению, у персонажа нет тренировки в данном умении, так что Риа совершает проверку со штрафом -20. Поскольку Общительность персонажа равна 42, для успеха игроку придётся выкинуть на кубиках 22 и ниже.

Проверки характеристик

Иногда в **Dark Heresy** случаются ситуации, когда бесполезна любая подготовка и любое образование, в таком случае игроку остаётся полагаться только на грубую физическую силу или ментальную стойкость персонажа. Так проверки характеристики требуются при попытках выбить дверь или выдержать пытку. И вновь используется Основная Механика. Сначала МИ определяет наиболее подходящую характеристику, затем игрок совершает бросок процентника. Если результат броска процентника меньше или равен значению характеристики — проверка умения успешна. В противном случае проверка провалена. Разумеется, модификаторы применяются обычным образом.

Автоматические успехи и провалы

Хотя формально все действия требуют проверки, такой подход сильно замедлит игру и редко когда доставит удовольствие. Поэтому простые проверки, такие как вождение наземной машины по хорошей дороге, подъём по лестнице или написание рутинных отчётов могут быть успешно пройдены без каких либо проверок. Руководствоваться можно следующим подходом — если провал проверки не вызовет негативных последствий, то МИ может ею пренебречь. С другой стороны, МИ может сказать, что действие столь сложно, что персонаж никак не способен его успешно совершить и автоматически проваливает проверку. Это позволит отсечь попытки игроков «выудить» натуральную единицу на процентнике.

Степени успеха и провала

Во время игры не всегда достаточно знать, успешна ли проверка. Периодически важно, насколько хорошо персонаж справился с задачей или насколько сильно ему не повезло. Особенно это важно с социальными умениями, такими как Обаяние или Дознание, а также в некоторых боевых ситуациях, например при стрельбе из автоматического оружия, поскольку от степени успешности зависит количество дополнительных попаданий.

Таблица 1-1: Проверки характеристик

Характеристика	Пример проверки
Навык Рукопашной	Атака рукопашным оружием.
Навык Стрельбы	Атака стрелковым оружием.
Сила	Выбить дверь, удержать пленника, повалить крупного грокса
Выносливость	Пересилить болезнь или яд, перенести перепад температур, защититься от мутации, выдержать голод.
Ловкость	Определить Инициативу в бою, удержать равновесие на скользкой поверхности, пересечь опасную местность.
Интеллект	Вспомнить важную деталь, опознать знакомого, решить головоломку.
Восприятие	Обнаружить спрятавшегося врага, найти секретную дверь, оценить отношение собеседника.
Сила Воли	Выдержать пытку или психическую силу, проявить психическую силу.
Общительность	Обмануть или очаровать собеседника, произвести хорошее впечатление, внушить доверие.
Влияние	Реквизировать новое оружие или снаряжение, получить услугу или помощь.

Измерение степени успеха/провала — процесс довольно простой. После совершения броска процентника для проверки, сравните результаты броска с модифицированным значением характеристики. Если результат равен или ниже значения — персонаж получил одну степень успеха (СУ). Кроме того, за каждые полные 10 очков характеристики, на которые значение характеристики превышает результат броска, равняются одной степени успеха. И наоборот, если результат был выше модифицированного значения характеристики, персонаж получает одну степень провала (СП) и дополнительные степени провала в зависимости от того, на сколько десятков результат превысил целевое число.

Пример

Риа пробралась на заставу и устроила на культистов засаду с автоганом. Как только культисты появляются из-за груды древнего мусора, игрок совершает проверку Навыка Стрельбы. Риа имеет Навык Стрельбы 51 и получает результат броска 13 — отличный выстрел! Риа попадает один раз за успех проверки и ещё 4 за СУ (5-1=4). Многие культисты получили по пуле и, быть может, то, что заслужил каждый еретик.

Длительные проверки

Иногда персонажу потребуется совершить настолько сложное действие, что на него требуется много времени. В таких случаях МИ может потребовать для завершения действия нескольких проверок умения. Это известно как Длительная проверка. В общем случае в описании каждого умения есть упоминание, требует ли оно Длительной проверки, но МИ всё равно придётся установить время для каждой проверки в соответствии с ситуацией и потребностями кампании.

Встречные проверки

Иногда персонаж действует против врага напрямую, в таких случаях применяются Встречные проверки. При такой проверке каждый участник проверки проводит проверку как обычно, и побеждает тот, кто прошёл её. Если оба успешны, выигрывает получивший больше степеней успеха. Если число успехов равно, то выигрывает обладатель большего бонуса характеристики. Если и это равно, выигрывает имеющий низший результат на кубике. Если результат броска равен, то или проверка заходит в тупик и ничего не происходит или обе стороны перебрасывают кубик, пока не определится победитель. Или результат определяет МИ.

Пример

Спрятавшийся культист набросился на Рию из-за угла и пытается вырвать из её рук автоган, наверняка чтобы использовать против самого аколита. МИ заявляет Встречную проверку Силы, которая покажет, кто завладел оружием. Риа имеет Силу 34, а её игрок выкидывает 22, т.е. 2 степени успеха. МИ совершает бросок за культиста и получает результат тоже 22, но Сила культиста равна 28, так что у него только 1 степень успеха. Риа возвращает контроль над верным автоганом и может продолжать очищать область от культистов.

Сложность проверки

Не все проверки равны. Вождение автокареты по чистому полю это одно, а вот погоня на ней по разрушенному подулью находясь под вражеским огнём совсем другое. Обе ситуации требуют проверки умения Управление (Наземная), но вторая явно сложнее первой. А вот насколько? Сложность устанавливается МИ и сей процесс требует от него рассудительности. Иногда сложность проверки устанавливается правилами, но часто её приходится регулировать МИ. После определения сложности МИ следует проконсультироваться с **Таблицей 1-2: Сложность проверок** на странице 29, где он отыщет подходящий модификатор. Модификатор сложности применяется к связанной характеристике до совершения броска процентника. Некоторые ситуации могут потребовать нескольких модификаторов в зависимости от ситуации. В таком случае сначала сложите все модификаторы, а затем примените получившийся бонус или штраф к проверке.

Независимо от источника, или источников, модификаторов окончательный бонус не может превышать +60, а окончательный штраф -60. Если модификатор не указан прямо, проверка считается Серьёзной (+0).

Пример

Риа расправилась с культистами и теперь хочет быстро обыскать ветхую лачугу в поисках улик. В помещении темно и персонаж спешит, а также не знаком с обстановкой. МИ накладывает штраф -20, так что на проверке Бдительности при Восприятии 42 ей нужно выбросить 22 и меньше. Сегодня Император с ней, так что она получает 21 и обнаруживает в недрах промозглой лачуги неизвестное механическое устройство.

Таблица 1-2: Сложность проверок

Сложность	Модификатор проверки
Тривиальная	+60
Элементарная	+50
Простая	+40
Лёгкая	+30
Обыденная	+20
Ординарная	+10
Серьёзная	+0
Сложная	-10
Тяжёлая	-20
Очень Тяжёлая	-30
Напряжённая	-40
Мучительная	-50
Адская	-60

Помощь

Аколиты вместе достигают успеха и должны быть готовы оказать друг-другу помощь в борьбе с врагами Человечества. В **Dark Heresy** часто складывается ситуация настолько сложная, что один персонаж попросту неспособен преуспеть. В таком случае единственный для аколитов способ победить — объединить умения и ресурсы.

Во время сложной или деликатной проверки (по усмотрению МИ) персонаж совершающий проверку может попросить помощи других персонажей. В таком случае процентник бросает только один игрок, контролирующий совершающего проверку персонажа, но он получает бонус +10 за каждого помогающего персонажа.

Ограничения на помощь

Хотя персонажи могут помогать друг-другу во многих задачах, нескольким условиям им придётся соответствовать:

- Для оказания помощи при проверке умения у персонажа должна быть тренировка (см. стр. 84) в этом умении.
- Оказывающий помощь персонаж должен быть, как правило, недалеко от персонажа совершающего проверку, хотя на некоторые проверки, на усмотрение МИ, помощь может оказываться по вокс-каналу.
- Помощь не может оказываться на проверки во время Реакций или Свободных действий (см. стр. 267).
- Помощь не может оказываться на проверки сопротивления ядам, болезням, страху или в других случаях на усмотрение МИ.
- Персонажу могут помогать не более двух персонажей, если МИ не скажет другого (например, когда отряд пытается перевернуть машину).

Пример

Риа приближается к светящемуся устройству, уверенная, что это нечто важное. Её игрок понимает, что технология не является её сильной стороной, да, у неё есть тренировка в Техпользовании, но устройство явно выходит за пределы скромных познаний Рии. МИ согласен и решает, что для понимания этой технотайны Риа должна пройти Напряженную (-40) проверку Техпользования. Один из её товарищей аколитов более религиозен и Риа может попросить его помощи по защищённому вокс-каналу. Техножрец Кальто-Зед имеет тренированное Техпользование и его помощь снижает сложность проверки до Очень Тяжёлой (-30); теперь Риа совершает бросок снижая свой Интеллект 42 до 12. Помощь почтенного техножреца окупается, поскольку Риа выкидывает 08, т.е. 2 степени успеха (одна за успех и ещё одна за разницу между 08 и 12). МИ раскрывает секрет устройства — это мощная бомба, способно разрушить целый регион, а также, скорее всего, уничтожить ближайший пустотный порт и парализовать внемировой маршрут. Отряду Риа нет покоя, теперь им предстоит быстро выяснить, зачем культистам потребовалось изолировать планету. Может быть, еретики запланировали восстание и стремятся сорвать прибытие лоялистских подкреплений или предотвратить побег ценных целей.

О реальности

В **Dark Heresy** используются взрослые темы и концепции. Демоны, безумие, смерть, насилие, порча и отчаяние — неотъемлемые части *Warhammer 40,000* и игрокам стоит ожидать столкновения с ними. Все эти части мира МИ создаёт, используя правила из этой книги, такие как инструменты и руководства по созданию приключений, сеттингов и противников. Всё это, включая персонажей, порождения воображения, созданные для всеобщего получения удовольствия от игры. **Dark Heresy**, происходит в мрачной и тёмной вселенной, но не следует забывать, что конечной целью игры является веселье и получение удовольствия!

Dark Heresy в действии

Ниже приведён пример игры в **Dark Heresy**, демонстрирующий как Мастер Игры проводит сцену, как игроки взаимодействуют с окружением и заявляют действия разрешаемые МИ. Отряд расследует вспышку ужасных смертей в городе-улье и подозревает дилера строго запрещённого наркотика, называемого пугач, временно наделяющего психическими способностями. Их инквизитор оправданно боится, что этот препарат стал сильнее и получил большее распространение, так что мог привести к этим смертям; что ещё хуже наркотик может привести к демоническому вторжению, поскольку обитатели Имматериума пожирают незащищённые души. МИ (Сэм) ведёт четырёх аколитов (Кейт с высокородным охотником за головами Джанаси, Макса с техножрецом с дикого мира Яйсеном, Анну с нелегальным псайкером из Администратума Софонией и Тима с пустоторождённым подстрекателем Лазром) по хаб-зоне среднего улья, где допрошенные отбросы видели дилера последний раз.

Сэм (МИ): Вы входите в большую комнату, слабо освещённую свето-шарами, неуверенно пульсирующими вдоль стен, и тёмной свечой, мерцающей посреди толстого бассейна воска. В дальнем конце комнаты есть толстая надёжно запертая дверь, а вдоль стен несколько перевёрнутых контейнеров заполненных обрезками грубой бумаги. По всей длине стен нанесены необычные метки, напоминающие загадочные письмена. Пол плотно завален мусором, в одном углу большая куча одеял и тряпок, покрытая жужжащим покрывалом мух. Что вы делаете?

Кейт [как Джанаси]: Я вытаскиваю оба автопистолета и отхожу к стене, получая лучший сектор обстрела.

Тим [как Лазр]: Тихо бурча, я вытаскиваю дробовик и вверяя себя Императору шагаю в комнату.

Анна [как Софония]: Когда зона перекрыта я подхожу к другой стене и призываю свой серво-череп для освещения надписей, которые пытаюсь расшифровать. (Анна делает бросок проверки умения Лингвистика ради понимания смысла надписей).

Макс [как Яйсен]: "Звереподобная жизнь часто указывает на недостатки плоти." Проверяю груду, пиная её сапогом.

Сэм (МИ): Яйсен, под тряпками ты обнаружил свежий труп с огромной открытой раной в груди, как будто плоть взорвалась наружу. Ужасно деформированное лицо подходит под описание дилера. Софония, твоё исследование выявило, что маркировки указывают на места в улье и время.

Кейт [Джанаси]: Смотрю на тело. «Не совсем то, что я привыкла видеть на званых вечерах шпиля или местах моих убийств.» Проверяю его. (Совершает проверку умения Медика и легко её проходит.)

Тим [Лазр]: "Эти разрезанные листы пергамента могут подсказать, где наша добыча!" Осматриваю бумаги на полу. (Делает проверку умения Бдительность и получает дико низкий результат!)

Макс [Яйсен]: Активирую ауспик и ищу признаки движения. (Макс делает проверку умения Бдительность, но с броском не везёт; его ауспик ничего не обнаружит в этом раунде.)

Макс [Яйсен]: "Что-то сделало духов металла угрюмыми и непредсказуемыми. Это сулит проблемы."

Анна [Софония]: Вытащив инфопланшет, я начинаю сравнивать указанные на стене места с известными нам случаями смертей. (Анна совершает проверку умения Логика для сопоставления новых данных со старыми, и, учитывая лёгкость проверки, без проблем её проходит.)

Сэм (МИ): Джанаси, твой осмотр показывает, что следов ожога или иных последствий воздействия оружия или взрывчатки нет. Ты никогда не видел ничего подобного. Софония, информация на стене точно соответствует местам и датам предыдущих смертей, также есть упоминания о трёх ещё не произошедших. Лазр, ты распознаёшь в них обёртки от трубо-крыс, из киоска который вы недавно посетили, тот который недалеко от сюда на пересечении хаб-путей. Твои острые глаза даже заметили в некоторых серо-белый остаток — пугач!

Тим [Лазр]: С удовлетворённой улыбкой беру одну обёртку и прячу подальше, ведь она тесно связана со смертью. «Полагаю, что нам следует более внимательно осмотреть киоск, местные завсегдатаи могут быть замешаны.»

Кейт [Джанаси]: "Я могу помочь в этом. Нескольких тамошних бандитов я не добила, так что уверена, они не откажутся мне помочь."

Анна [Софония]: Переключаюсь с обследования стены на тело. «Спаси нас Император! Учитывая наличие пугача и странность раны, я боюсь, что здесь замешаны нечестивые силы Варпа.» (Анна совершает проверку умения Психонаука для обнаружения на теле следов психической энергии и получает несколько степеней успеха.)

Макс [Яйсен]: "Омниссия, успокой этого духа." Совершаю Заклятие Железа, нажав на ауспик три раза механодендритом и сотворяю бинарное воззвание, после чего пробую снова. (Макс делает ещё одну проверку умения Бдительность, на сей раз успешную).

Сэм (МИ): Софония, ты обнаруживаешь несомненное присутствие психической энергии, вытекающей из раны подобно крови. Яйсен, твой ауспик работает отлично, но ничего не обнаруживает, пока все вокруг не слышат бессильный крик из-за двери. Темнота сгущается, воздух холодеет, а свеча дрожит и с шипением гаснет. Мухи вокруг трупа сбиваются с ритма и падают, пока гравитация вокруг вас искажается. Дальняя дверь изгибается и вспучивается, как будто она не из толстой пластали, а резины...

Что случится дальше? Аколиты могут столкнуться с обезумевшей жертвой пугача или отвратительным порождением Варпа, возникшем благодаря психическому взрыву, убившему дилера, или чем-то похуже. Персонажи нашли немало важных подсказок, с помощью которых смогут прекратить торговлю пугачём до того как подсевшие на него невольно вызовут демоническое вторжение в улей. Но сначала им необходимо пережить предстоящий бой!

Глава II: Создание персонажа

В **Dark Heresy** игроки возьмут на себя роли уникальных и выдающихся личностей, собранных со всей галактики ради служения Инквизиции в качестве аколитов. Они образуют отряд, находящийся на переднем крае неведомой остальному человечеству битвы, ибо лишь немногие знают истинное лицо врагов Человечества. Жители Империума знают опасность мутации или отказа от веры в Императора, но их разумы неспособны вообразить демонов Варпа, способных с лёгкостью поглощать души, хищных ксеносов, загрязняющих своим присутствием звёзды, или ужасы, что выпускают бросающие вызов реальности псайкеры. Инквизиторы, и те, кто им служат, могут и обязаны выдержать тяжесть таких знаний и столкновений с этими врагами.

По указанию своего инквизитора отряды аколитов рыщут среди звёзд, выискивая и уничтожая врагов Человечества. Удел аколитов — одинокая битва, отделяющая их от бесчисленных миллиардов подданных Империума. Аколиты сталкиваются с демоническими атаками, способными калечить души, и ужасающим оружием безжалостных ксеносов. Приключения заведут их в древние миры, чья история погребена в бездне Имперских летописей, и планеты недавно заселённые, в центры власти Империума и бесплодные пустоши, где веками не ступала нога человека. На каждом мире свои уникальные ужасы: безумные культы и ренегаты скрываются не только во тьме, бывает, что их истинная природа таится за пеленой власти и привилегий.

Поскольку ереси и заговоры есть везде, за каждой вычищенной аколитами угрозой скрываются две новых, вдвое более опасных, чем первая. Могут быть и иные типы опасности, вроде соблазнов лёгкой силы, особенно от разлагающей скверны Хаоса, чья угроза вечна. Против всех этих врагов аколиту потребуются все его возможности, как старый опыт, так умения и снаряжения, полученные в путешествиях. Кроме того, аколиты должны полагаться друг на друга, хотя полностью доверять товарищу, зная бесконечную историю предательств, не получится. Также они обязаны верить своему инквизитору, никогда полностью не зная, какие мрачные тайны он скрывает от них, но будучи абсолютно уверены, что аколиты лишь расходный материал в вечной войне.

Борьба бесконечна, и её участники знают, что, скорее всего, умрут ужасной, тайной и внезапной смертью. Не будет никаких наград, кроме осознания того, что без их жертвы человечество ждёт гибель. Каждый аколит — мерцающая свеча среди бескрайнего моря злонамеренной темноты, краткая вспышка, но она отсрочит последнюю ночь ещё на мгновение. Они падут, но другие поднимутся на битву. Война будет продолжаться, ибо отказаться от неё значит повергнуть будущее Человечества в прах, оставить Империум на милость злобных богов и мерзких чужих.

Никто из павших на службе Императору не погиб напрасно.

Создание аколита

«Моё прошлое важно лишь, поскольку оно привлекло внимание человека, чьё имя я не могу упомянуть даже здесь. Сейчас важно только моё будущее. Каждый успех позволил продлиться моему будущему ещё на один день, но я знаю, что одного провала достаточно для бесконечной смерти Человечества».

— Гекс Авриль, из *Мемуаров Служения*, личных воспоминаний

До начала игры в **Dark Heresy** каждому игроку необходимо создать персонажа. Эти персонажи игроков (сокращённо ПИ) выступают как альтер эго игроков и главные действующие лица будущей истории, которую совместно создадут игроки и МИ. Аколит мог появиться из перенаселённых глубин мира-улья или роскошного дворца, миров посвящённых поклонению или промышленных планет-фабрик, где обожествляют технологию. Они могут быть могучими отпрысками благородных семей или последними отбросами, промышлявшими воровством или вымогательством. Единственное, что их связывает, это то, что все они привлекли внимание инквизитора, посчитавшего, что их уникальные таланты могут помочь ему в борьбе с врагами Человечества.

Для создания персонажа игроку предстоит совершить пять действий:

Шаг 1: Выбор родного мира

Родной мир персонажа, это планета или место где он родился и, вероятнее всего, провёл большую часть жизни. Он может определить внешность, манеры и взгляд на Империум в целом. Кроме того, от родного мира персонажа зависят его начальные характеристики.

В этой книге представлены шесть вариантов родного мира. Четыре из них — архетипичные для Империума типы планет (дикий, кузница, улей и храм). Два оставшихся отображают происхождение персонажа встречающееся по всей галактике: пропитанные властью высокородные и обитатели искусственных поселений пустоторождённые.

Шаг 2: Выбор предыстории

Предыстория персонажа отображает происходившее с персонажем до этого момента, в том числе службу другим имперским организациям. Она определяет, какое обучение персонаж получил за свою жизнь, к каким ресурсам у него есть доступ и кого он знает.

Здесь представлены семь предысторий: имперские учреждения Адептус Администратум, Адептус Арбитрес, Адептус Астра Телепатика, Адептус Механикус, Адептус Министорум, Астра Милитарум и Изгои, живущие за пределами какой-либо группы или организации.

Шаг 3: Выбор роли

Как родной мир и предыстория определяют прошлое персонажа, роль указывает на его настоящее. Каждый персонаж видит окружающий мир и свою роль в нём с определённой точки зрения, именно это и отображает его роль. В широком смысле от неё зависит, как он сталкивается с опасностями, взаимодействует с окружающими и стиль решения проблем. Кроме того роль указывает, в каких областях персонаж специалист и как он растёт и обучается.

Эта книга включает восемь ролей: Ассасин, Хирургеон, Десперадо, Иерофант, Мистик, Мудрец, Искатель и Воитель.

Шаг 4: Трата очков опыта, экипировка аколита

На этом этапе игрок настраивает возможности своего персонажа. Персонажи Игроков начинают игру с некоторым количеством очков опыта (ОО), отображающим их предыдущие деяния, игроки могут потратить их на повышение начальных характеристик, умений и талантов персонажа. Также именно сейчас приобретается дополнительная экипировка, например оружие и снаряжение.

Шаг 5: Оживление персонажа

И наконец, настало время каждому игроку наделить своего персонажа уникальной индивидуальностью, отличающей его от товарищей. Этот этап помогает игрокам выбрать своему персонажу имя, внешность, прошлое, историю встречи с инквизитором и многое другое.

Рекомендуемые варианты

Многие из представленных в данной главе опций создания персонажа содержат рекомендации о наиболее гармонично сочетающихся с ним опциях другого типа. Например, каждый родной мир имеет несколько предысторий лучше всего с ним сочетающихся, а каждая предыстория — несколько ролей, лучше всего ей соответствующих.

Игрокам, особенно новичкам в **Dark Heresy**, рекомендуется использовать такие варианты. Впрочем, если у игрока есть чёткая уверенность, что его вариант лучше соответствует задуманному персонажу и сюжету — нет никаких препятствий. Правда, стоит обсудить свой выбор с МИ, дабы гарантировать сочетание персонажа с запланированной МИ кампанией.

Шаг 1: Выбор родного мира

"Все мы были из разных миров. Мы никогда не нравились друг-другу, мы могли положиться друг на друга, но друзьями мы не были. Если бы мы совместно не сражались против ужасов, что не должны были существовать, то, скорее всего, перебили бы друг-друга".

— Гекс Авриль, из *Мемуаров Служения*, личных воспоминаний

Империум Человечества широко раскинулся среди звёзд, охватывая почти всю галактику и претендуя на огромные участки космоса. Он состоит из более миллиона систем, каждая из которых лишь мерцающий светильник в окружающей тьме. В центре Империума лежит Святая Терра, родина Человечества. Вокруг неё множество других планет, пустотных станций, кораблей и множество других мест обитания человека. На них живут бесчисленные миллиарды, которые есть истинная мера Империума и чья жизнь формируется местом рождения.

В тщетной попытке классифицировать владения Императора Адептус Администратум относит мир к одной из множества обширных категорий. Хотя каждое место уникально, есть достаточно общих моментов для некоторого обобщения. Города-ульи, независимо от планеты, могут показаться совершенно идентичными, но на деле отличия столь велики, что сходство скорее в том, что это множество предприятий в многокилометровых стальных шпилях. Хотя миллиарды обитателей ульев всё же имеют больше общего друг с другом, чем с жителями примитивных пустошей или массивных пустотных судов.

Немногие подданные Империума хоть раз в жизни покидали окрестности своего дома, не говоря уж о родной планете, поэтому родной мир играет большую роль в развитии персонажа. Родные миры наделяют персонажа особенностями в одежде, такими как покрытая кровавыми отметками кожанка бывшего бандита или искусно сплетённые перья дикого воина. Мода или причёска может остаться с персонажем надолго после отбытия с родного мира. Высокородный может настаивать на поддержании заметной татуировки алмазной пылью, говорящей о верности семейной секте, а техно-жрец может продолжать носить двоичный паттерн кузни Лате выгравированный на его первом механодендрите.

Также родные миры накладывают особенности на религиозные верования, поскольку, хотя все миры почитают Императора как божественного Владыку Человечества, на каждом мире делают это по своему. На некоторых мирах поклоняются как Отцу-Солнцу, приносящему Человечеству блаженное тепло. На других Культ Империалис ассимилировал местные поверия, и Императора чтят как Шторм-Ярость, демонстрирующего неудовольствие поклонением через страшные циклонические опустошения. Даже миры Адептус Механикус поклоняются Императору как Омниссии и детали культа отличаются от кузни к кузне.

Кроме того родной мир формирует персонажа физически и ментально. Обитатели грубого дикого мира, обычно вырастают сильными и крепкими, или не вырастают вовсе. Пустоторождённые, напротив, живут в искусственном окружении с уменьшенной гравитацией, так что склонны быть более высокими, но хрупкими. Ульевики обитают в тесных скоплениях людей и могут чувствовать себя некомфортно на больших открытых пространствах без привычных промышленных запахов. Высокородных выращивают для правления, так что они очаровательны и социально подкованы с раннего возраста, это помогает им пройти смертельно опасные коридоры власти.

Хотя родные миры из этой главы представляют собой архитипичные сеттинги, игрокам предлагается использовать дополнительную информацию о родине своих персонажей из других книгах по **Dark Heresy**, это добавит персонажу жизни. Персонаж может происходить из «стандартного» мира-улья, но конкретно Десолеум даст массу подробностей, например, личные клятвы, которые образуют продуманную сеть связывающую планету. Аколит из дикого мира, чья цивилизация самоуничтожилась в технологическом коллапсе ещё до Великого Крестового Похода, может считать технологию опасным табу, а другой, из мира с бурно развивающейся биосферой может почитать технологию благословенной защитой, продлевающей жизнь ещё на день.

Каждый представленный здесь родной мир имеет описание сеттинга и пример такого мира из сектора Аскеллон. Кроме того каждый вариант имеет специальные правила, применяющиеся к персонажу из такого мира:

Модификаторы характеристик: Модификаторы изменяющие начальные характеристики генерируемые игроком при создании аколита (см. стр. 24).

Порог Судьбы: Это значение представляет начальный порог Судьбы персонажа с этого мира (см. стр. 357). Персонаж начинает с порогом равным указанному значению, но имеет шанс на обретение «Благословения императора» и увеличение этого значения на 1. Игрок делает бросок 1к10, и сравнивает результат со значением Благословения императора родного мира персонажа. Если результат равен или выше, порог Судьбы поднимается на 1.

Бонус родного мира: Специальная способность, которую получает персонаж с этого мира во время создания. Обратите внимание, что в данном случае персонаж не обязан соответствовать требованиям таланта (см. стр. 144).

Склонность родного мира: На этом этапе персонаж получает одну склонность (см. стр. 83).

Раны: Количество ран (см. стр. 286) которыми обладает персонаж на начало игры. Обычно это точное число плюс бросок кубика.

Рекомендуемые предыстории: Несколько путей (см. стр. 48) которым персонаж с этого мира, скорее всего, пойдёт по жизни.

Заметка для игроков: родной мир

Родные миры тесно связаны с архетипами и предысториями персонажей, и позволяют игроку создать желаемого персонажа. Например, желающего создать сильного бойца может заинтересовать дикий мир, а миры-кузницы рождают персонажей, прекрасно подкованных технически. Игрокам стоит прочитать описания всех сеттингов, особенно описания их виляния на начальные характеристики, и узнать какой лучше согласуется с концепциями их персонажей. Некоторые игроки предпочитают выбирать родной мир случайным образом, используя бонусы начальных характеристик для определения предыстории и роли, то есть не продумывать создание персонажа заранее.

Имперские организации доминируют или даже владеют целыми мирами, и у рождённых на таких планетах нет особого выбора. Рождённые на мире-кузнице легко получат предысторию Адептус Механикус, а миров-храмов — Адептус Министорум, но игроки могут последовать менее исхоженными путями. Обитателю дикого мира легко вступить с ряды Астра Милитарум, но некоторых забирают эксплораторы и вводят в Культ Механикус. Выбор необычных сочетаний может дать интересных и необычных персонажей, игрокам стоит работать вместе с МИ и создать интересное происхождение запоминающимся персонажам.

Каждый игрок выбирает один родной мир своего персонажа, либо выбирая предлагаемую, либо создавая новую, уникальную планету, либо оставляя точную планету происхождения загадкой. В качестве альтернативы игрок может воспользоваться **Таблицей 2-1: Случайный родной мир** и разрешить дилемму броском кубика. После выбора родного мира персонаж сразу получает бонус родного мира.

Таблица 2-1: Случайный родной мир

Бросок к100	Результат
01–15	Дикий мир
16–33	Мир-кузница
34–44	Высокородный
45–69	Мир-улей
70–85	Мир-храм
86–100	Пустоторождённый

Генерация характеристик

После выбора родного мира игрок должен наделить своего аколита характеристиками. Эти базовые блоки, определяющие сильные и слабые стороны персонажа, описаны на странице 24. Характеристики генерируются по одной за раз. Для этого игрок бросает 2к10, складывает результаты и прибавляя к ним 20. Так появляется значение характеристики, после этого игрок повторяет это ещё 9 раз и записывает результаты в лист своего персонажа. Данный процесс может быть изменён модификаторами характеристик родного мира аколита. Каждый модификатор указывается с «+» или «-» перед названием характеристики. На бросок они влияют так:

+ характеристика: При броске на определение значения этой характеристики игрок бросает 3к10, затем берёт два наибольших значения и прибавляет к ним 20.

- характеристика: При броске на определение значения этой характеристики игрок бросает 3к10, затем берёт два наименьших значения и прибавляет к ним 20.

Инквизиторы не выбирают аколитов случайно. Персонажи игрока в **Dark Heresy** стоят выше обычного человека и обречены на выдающуюся судьбу. Поэтому игрок может перебросить одно значение характеристики, но должен принять второй результат.

Если МИ и игроки согласны, игроки могут провести генерацию характеристик, прибавив к выпавшему результату 25 вместо 20, это позволит отобразить более опытных аколитов, готовых встретить более серьёзные угрозы. В таком случае отрегулируйте врезку **Распределение Очков**, начиная с 30 очков и увеличив + и - характеристики на 5. При использовании более высоких стартовых значений никакая характеристика не может быть поднята выше 45.

Распределение Очков

На усмотрение МИ игроки могут избавиться от элемента случайности при генерации характеристик и распределить очки вручную. В таком случае каждый персонаж начинает игру со значением каждой характеристики 25 и получает 60 очков которые он может распределить, по курсу 1 к 1, по характеристикам на своё усмотрение. Тем не менее, никакая характеристика не может превышать 40.

Модификаторы характеристик

При использовании метода распределения очков модификаторы характеристик родного мира меняют стартовое значение так:

+ характеристика: Стартовое значение равно 30.
- характеристика: Стартовое значение равно 20.

Дикий мир

Дикие и примитивные дикари из отсталых культур или неукрощённых планет; хотя им не хватает знаний о звёздах и секретах технологий, они с лихвой восполняют это силой и живучестью.

«Плевать мне на твою пушку. А вот тебе на мой топор нет!»

— Карл-Ва, первая сталь Красных Кланов

Дикие миры, это планеты, чьи доминирующие культуры заперты в примитивном состоянии и, обычно, уступают в технологическом развитии другими имперским мирам. Конкретика может варьироваться от кочевых человеческих племён, умеющих обращаться с копьями и огнём, до, в прошлом, передовых планет, впавших в варварство из-за экологической катастрофы, хищничества ксеносов или иных ужасающих событий. Местные жители, вероятно, лишены технологий и ради выживания овладели охотой и земледелием, в котором используют примитивные инструменты и собственные руки. Это делает уроженцев диких миров выносливыми, сильными, крепкими и способными выжить в худших условиях.

Жизнь на диком мире

На первый взгляд дикие миры могут показаться отставшими в развитии по сравнению с более технологически развитыми планетами. Они действительно попали в путы суеверия и невежества, но не более чем обитатели любого имперского мира, ведь понятие прогресса неизвестно ни там ни там. Варварская сущность столь же выражена как и на других мирах, но здесь она выливается в более резкую, брутальную жестокость и освобождена от внешнего лоска развитой цивилизации. Обитатели дикого мира могут смотреть на погодные условия как на знаки небесных богов, а на остатки древней цивилизации как на реликвии предков, однажды коснувшихся неба, откуда их сбросило собственное высокомерие. Впрочем, это ничем не отличается от воззрений ульевого рабочего, пашущего на мощной машине рутинными действиями и догматическими песнопениями, или рефлекторно творящего знак Аквиллы перед первым входом в хаб-комнату. Оба видят мир через густую пелену суеверий и даже не желают знать больше.

Правила дикого мира

Персонаж с дикого мира получает следующие преимущества во время создания персонажа:

Модификаторы характеристик
+ Сила, + Выносливость, - Влияние

Порог Судьбы
2 (Благословение Императора 3+)

Бонус родного мира
Старые Пути: В руках выходца с дикого мира любое Низкотехнологичное оружие теряет качество Примитивное (если имеет его) и получает качество Проверенное (3).

Склонность родного мира
Выносливость

Раны
Персонаж с дикого мира начинает игру с 9+1к5 ран.

Рекомендуемые предыстории
Адептус Арбитрес, Адептус Астра Телепатика, Астра Милитарум, Изгой

Жить в Империуме, значит жить в невежестве — милосердное забвение по сравнению с кошмарными истинами, терзающими инквизиторов.

Дикие миры не менее важны Империуму чем остальные, и каждый также платит десятину людьми и ресурсами. Это значит, что даже если большая часть не подозревает о существовании иных миров, правящая верхушка связана с Империумом и управляет ради него. Население диких миров часто контролируется через веру в Имперское Кредо и Экклезиархия ручается, что вселение такой веры, это первых шаг для включения этого мира в Империум. Так во многих мирах местные религии и верования были вытеснены верой в Императора, хотя перед примитивными туземцами он может выступать под иными именами, такими как Небесный Отец, Владыка Шторма или Звёздный Лорд. Даже если выходец с дикого мира плохо знает Империум, он точно знает Императора и чтит его как бога.

Существует почти бесконечное разнообразие диких миров, и каждый отличается от другого, часто смешением древней культуры и технологического развития в мириаде комбинаций. Например, чуждые пустоши вулканической тундры где невежественные племена кланяются статуям Императора, считая его Отцом-Молнией. В пустынях праха и пыли они охотятся на летучих ящериц с копьями из чёрного вулканического стекла, пока небесные люди не призовут служить за край мира, откуда не возвращаются. Другой мир может быть бесконечным болотом, разделённым на владения кочевых племён носящих кости и шкуры больших амфибий и постоянно воюющих друг с другом ради выживания. Некоторые демонстрируют признаки былой высокоразвитой цивилизации, давно разрушенной войной или стихийным бедствием. Человек может жить в грубых пещерах разбитых орбитальных башен, что предшествовали Империуму, или вовсе ксено-происхождения. Охотники могут использовать копья с наконечниками из фрактальных металлических щепок для потрошения зверей, мутировавших из домашних любимцев.

Дикие миры определяются только ограниченным уровнем их технологий, где населению не остаётся ничего иного кроме как жить в примитивном состоянии. Обитатели дикого мира приняли своё место во Вселенной — хотя они могут привыкнуть к появлению пустотных кораблей в небе и могучих бронированных воинов в городах, однако не перестают презирать небесных воинов за их жалкое упование на металлические фокусы, потому что истинный человек полагается лишь на собственные мышцы и кости. Рождённые на диких мирах могут их покинуть как часть трудовой десятины или инквизиторского отряда, но всегда сохранят изначальную суть воспитания родной планеты.

Персонажи с дикого мира

Обитатели диких миров могут быть очень разнообразны, от кочевых охотников и обитателей пещер до деревенских ремесленников. Всё, что у них есть общего, это закалённость тяжёлой жизнью вне цивилизации, постоянная борьба за жизнь со шкурой на спине и клинком в руке. Так формируются очень полезные для Империума солдаты и воины, чьи инстинкты выживания и жестокость очень полезны, а отсутствие знаний и ограниченное понимание галактики не принципиально.

Многие персонажи с дикого мира взялись за оружие во имя Императора и используют полученные навыки на службе Инквизиции. Их призывают в Астра Милитарум миллионами, целые полки формируются из отдельных племён и кланов; им меняют мечи и щиты на лазганы и они готовы сражаться с врагами Человечества. Оставив свою родину столь жестоким и неумолимым образом, они бросаются в войну на расстоянии многих световых лет от дома. Выжившие станут одними из лучших солдат Империума, мастерами искусства войны, но жестокие уроки детства помогают им адаптироваться и выживать там, где другие падут.

Они могут оставить родной мир по собственному желанию, направившись за сказаниями и легендами о далёких иномирцах, людях, ходящих меж звёзд. Такие люди очень редки, им требуется пробиваться с самых низов и заслужить себе место среди праведников Императора. Чаще всего жители диких миров просят помощи в исследовании звёзд, зарабатывая место в отряде впечатлив аколитов, или даже самого инквизитора, боевыми умениями или навыками охотника.

Некоторые наделены талантом псайкера. Такие проклятые души могут рассчитывать лишь на жизнь полную страха и оскорблений, таков удел шаманов, волшебников и оракулов. Многие принимают жестокую смерть от рук собственного племени или становятся жертвой древним богам. Но вовремя попавшие на Чёрные Корабли Адептус Астра Телепатика пройдут санкционирование и, обучившись управлению своим талантом, станут полезными Империуму и новым господам.

Пример дикого мира: Грегорн

Грегорн, это мир насилия, где примитивы сражаются друг с другом, борясь за выживание среди тектонической активности и хищной мегафауны. Местные жители уважают толстые шкуры ящериц и костяные шлемы. Их боевые сообщества имеют очень сложные и загадочные правила общения, так что несколько экспедиций на Грегорн были перебиты за невольные оскорбления. У многих местных, предположительно, есть инстинктивный страх плазменного оружия, хотя нет никаких признаков существования здесь в прошлом развитой цивилизации. Хотя вулканическая лава и землетрясения могли поглотить все следы древних городов.

Мир-кузница

Знакомые с машинами и часто пользующиеся самыми передовыми технологиями из известных Империуму, а их аугментированные тела служат восхвалению Омниссии.

"Останов. Вы позорите дух машины. Сначала произносите литанию и лишь затем стучите по корпусу."

— Осмин Рил, инспектор Ритуала, факторум Алефа VII

Миры-кузницы являются основными оружейными и сборочными линиями Империума. На этих густонаселённых планетах население беспрерывно трудится над созданием оружия для армий Императора, а тела рабочих модернизируются для большей трудовой эффективности и выживания в тяжелых условиях фабрик. Вероятно, местные обитатели, а также их предки и потомки, были рождены для выполнения конечной задачи и всю жизнь занимаются именно ей. Это косное общество, где великий Культ Машины и властвующие техно-жрецы навязывают структуру общества и каторжный труд миллиардам обитателей, лишь немногие из которых решаются на побег.

Жизнь на мире-кузнице

Миры-кузницы жизненно важны для Империума, без этих гигантских заводов армии Империума встанут и вскоре перестанут существовать. Поскольку они производят великое множество оружия и боеприпасов, миры-кузницы имеют невиданный в Империуме доступ к технологиям. На них могут быть движущиеся города, чьи стены непрерывно растворяются токсичными облаками, или орбитальные лифты, идущие от недр планеты к космическим станциям. Рабочая сила поддерживается ордами сервиторов, созданных из тел лоботомированных людей и механических частей.

Правила мира-кузницы

Персонаж с мира-кузницы получает следующие преимущества во время создания персонажа:

Модификаторы характеристик

+ Интеллект, + Выносливость, - Общительность

Порог Судьбы

3 (Благословение Императора 8+)

Бонус родного мира

Избранный Омниссии: Выходец с мира-кузницы начинает игру с талантом Искусный Стук *или* Длань Омниссии.

Склонность родного мира

Интеллект

Раны

Персонаж с мира-кузницы начинает игру с 8+1к5 ран.

Рекомендуемые предыстории

Адептус Администратум, Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Астра Милитарум

В пределах Империума технологию в равной степени боятся и восхваляют, хотя многие достижения прошлого забыты. Оставшееся сплетено с невежеством, ритуалами и мистицизмом. Технология подчиняется Адептус Механикус, хранителям имперских знаний о технологиях и секретах, владыкам миров-кузниц. Для Культа Машины и остального Империума технология стала сложной религией, окутанной мистикой и ритуалами. Для большинства жителей она удивительна и пугающа, скрыта за загадками ритуалов, молитв и пугающих предостережений священников. Для жителя кузнечного мира технология более близка, но не менее почитаема. Он может иметь большую осведомлённость и доступ к технологиям, но истинного понимания это ему не даёт. Для него металлические и пласталевые чудеса более привычны, но не менее священны.

Каждый родившийся в мире-кузнице имеет своё место, часто винтика в огромной машине гигантской фабрики. Некоторые смогут занять место в Культе Машины и получить мантию техно-жреца. Другие проживут жизнь бессмысленного раба, способного лишь изучить своё ремесло и передать это знание следующему поколению.

Персонажи с миров-кузниц

В мире-кузнице не одно, но множество обществ, сжатых вместе в тщательно выстроенной системе. Персонажи с миров-кузниц могут выйти из нескольких классов, наблюдающих за кузницами, служащих в армии Омниссии или вкалывающих на дне мануфакториев. Другие могут трудиться на незаконных предприятиях или просто пытаться выжить в тёмных провалах опустевших хабов. Единственное что их объединяет, это воздействие чудесных и устрашающих мистерий, да наличие аугментаций доступных только в мире-кузнице. Это позволяет проще стать частью Культа Машины, но также и других организаций использующих технологии или злоупотребляющие ими.

Стремящиеся стать техно-жрецами скорее всего будут родом из миров-кузниц где полученное обучение направит их по пути Механикус. Там они могут служить огромным количеством способов или получить направление на поддержку любой другой имперской организации, например Астра Милитарум, где необходимо обслуживать танки и орудия, или Имперский Флот, духи машин кораблей которого требуют неустанной заботы. Да и в Инквизиции их технологические познания будут бесценны.

Кроме того миры-кузницы, иногда, платят десятину людьми организациям вроде Астра Милитарум. Служба часто становится для фабричного рабочего первым перерывом в потоке гнетущего жара мануфакторума и первым выходом под открытое небо и солнечный свет. В отличие от насильно завербованных или обычных полков, полагающихся на скудное вооружение от Империума, полки с мира-кузницы отлично оснащены. Солдаты часто сами создают своё оружие. Имперские войска всегда получают выгоду от рождённых среди мануфакториев и хабов миров-кузниц, хотя их почитание в первую очередь машины навсегда отделяет их от прочих подданных Империума.

Пример мира-кузницы: Родини V

Культ Бога-Машины владеет этой планетой уже несколько тысяч лет, с тех пор как она была пожалована Адептус Механикус за помощь в отражении вторжения орков. Богатый прометием и полезными рудами этот некогда зелёный мир покрыт пластaлью и промышленными отходами. Фабрики, вытянувшиеся в высь на несколько километров, производят большое разнообразие вооружений и боеприпасов. Глубокие шахты прогрызли кору планеты столь глубоко, что требуются циклопические опорные балки, поддерживающие наземные мануфакториумы, покрывающие всю поверхность планеты. Многие техно-жрецы проводят всю жизнь под землёй, лихорадочно управляя легионами сервиторов, обслуживающих эту огромную металлическую сеть.

Высокородный

Элита, правящая мирами Империума, одержима властью и политикой, помогающей сохранить эту власть; она может править из груды меха посреди бесплодной равнины или из-за кристаллических окон верхушки шпиля улья, но всегда осознаёт непостоянную природу власти и вездесущих врагов, посягающих на неё.

"Да, мне понравилось вино, так что я поработил деревню и обеспечил себе постоянные поставки".

— Лейси IX, губернатор Паллона Секундус

Высокородные составляют элиту имперских миров, они аристократы, принцы и владыки городов, систем и миров, правящие бесчисленными подданными, и другие, но не менее привилегированные отпрыски. Родившиеся в таких семьях получают лучшее, что может дать планета, возносятся над нуждающимся Человечеством и обрекаются на посты великой важности и власти. Предметами роскоши могут быть лучшие шкуры и мясо грокса на диких мирах или лучшие наркотики и внемировые деликатесы в центре мира-улья. Быть высокородным значит жить в мире смертоносной политики и древних распрей, где дети вырастают заклятыми врагами и ложась спать знают, что существуют те, кто готов перегрызть им горло за наследную должность. Высокородные зачастую живут собственной жизнью, отличной от жизней остальных обитателей планеты, иногда вовсе не покидая высоких замков, городов-шпилей и небесных дворцов, вознесённых над бесчисленными массами. Они живут, зная, что являются инструментами имперского владычества над миром и голосом Императора своему народу, а всё что подрывает эту ситуацию — анафема.

Правила высокородного

Высокородный персонаж получает следующие преимущества во время создания персонажа:

Модификаторы характеристик

+ Общительность, + Влияние, - Выносливость

Порог Судьбы

4 (Благословение Императора 10+)

Бонус родного мира

Бессчётное Богатство: Каждый раз, когда Влияние персонажа уменьшается, оно уменьшается на 1 очко меньше чем должно было бы (до минимума в 1).

Склонность родного мира

Общительность

Раны

Высокородный персонаж начинает игру с 9+1к5 ран.

Рекомендуемые предыстории

Адептус Администратум, Адептус Арбитрес, Адептус Астра Телепатика, Адептус Министорум

Жизнь высокородного

Высокородные есть практически на всех имперских мирах, от возвышающихся шпилей городов-ульев до каменных фортов и пещер диких королевств. Они самые привилегированные и могущественные жители своих миров, пригодные к управлению не по воле народа, но благодаря праву рождения. Хотя их власть и род деятельности могут различаться от мира к миру, функции их аналогичны — вести свой народ и контролировать ресурсы и политическую жизнь своей планеты. Большинство высокородных выращивают для этого, учат либо править справедливо и достойно, либо, что чаще, игнорировать всех кто ниже и не благодарить за полученные влияние и власть. Многие настолько закрылись в своём роскошном мирке, что не имеют понятия, как живёт большинство. Поколения могут прожить в комфорте, или сравнительном комфорте, будь то каверна, защищённая от бесконечной метели или орбитальный райский спутник, следующий за рассветными облаками. Они удовлетворены богатством и привилегиями, а единственная реальная угроза им — другие высокородные.

Масштаб и размер Империума отражаются и в аристократии его миров. Пока Империум переживал тысячелетия и охватил всю галактику, им правили аристократические фамилии, владыки секторов и планетарные губернаторы, чья родословная тянется вглубь тысячелетий, а их активы включают целые системы и регионы космоса. Правители столь же уникальны, как и их миры. Некоторые миры управляются организациями, такими как Адептус Механикус и Адептус Министорум, где правителем становятся скорее по результатам закулисных игр, чем по праву рождения или мандату Адептус Администратум. Одни правители вспыхивают и исчезают, оставляя после себя лишь сказания. Другие порождают самые прочные династии за всю историю своей планеты. Часто семья или род получает огромную власть медленно, но верно подминая планетарную власть и контроль над ресурсами, продвигая своих членов на властные посты, пока на планете не останется места, где нет их влияния.

Рождение знатным это не только рождение с властью и положением, но и чёткими пожизненными обязательствами по защите интересов семьи или клана, а, желательно, и по его повышению общего влияния. Такова природа власти — те, кто не имеет её жаждет её, а те у кого она есть жаждут ещё большей власти. Ради получения и поддержания власти благородные семьи не ведут открытых войн, но в хитростях, манипулировании и недомолвках таится не меньше опасности, чем в открытых схватках. На таких уровнях деньги ничего не значат, власть измеряется в милостях и долгах. В этой борьбе мало правил, и если семья попадает в немилость, к справедливости взывать бесполезно, а на шантаж, предательство или убийство можно ответить лишь аналогичными методами.

Высокородный персонаж

Рождённые для власти персонажи могут не видеть, или не хотеть видеть ничего за пределами праздного избытка и семейных распрей. Даже среди сильнейших семей обычно десятки, а то и сотни наследников истинной власти, потому высокородный, обласканный настоящим, может не иметь подобающего занятия в будущем. Это безделье может привести их на самые удивительные дорожки, в том числе и к попытке подняться в своей семье с помощью привычного участия в кровавой политике имперской аристократии, или же к отвержению контроля своего рода и поиску успеха в другой области. Оставшиеся в семье никогда не бывают свободны от неё. Всегда есть узы, связывающие дом, они как клеймо их фамилии и их репутации. А сбежавшие никогда не смогут сбежать достаточно далеко, чтобы избежать .

благородных обязательств и длинных рук своей семьи, которые неизбежно втянут в мелкие дрязги и претензии на власть даже тех кто мнит себя свободным

Если высокородному персонажу не посчастливится обрести истинную власть, он может провести жизнь в роскошной праздности или попытаться занять, себя ища приключений в различных областях своего мира. Кого-то могут передать в имперскую организацию ради получения дополнительного влияния. Там он может подняться по служебной лестнице или бездействовать, зная, что влияние семьи защитит от любых неприятностей. Нередко высокородных отпрысков отправляют в Астра Милитарум или Имперский Флот, и несмотря на то, что для него это обычно падение, ему предстоит испытать недовольство офицеров занявших свой пост благодаря усилиями, во всяком случае, пока высокородный не проявит себя.

Стремящиеся покинуть семью также часто выбирают для этого Астра Милитарум или Имперский Флот, считая, что служба уведёт подальше от родных пенатов. Там они стремятся заслужить положение собственными поступками, а не силой клана, но это опасно — в имперских организациях много аристократов, а значит всегда есть шанс наткнуться на семейного знакомого. Некоторые по настоящему порывают с семьёй — уходят в пираты или преступники, по возможности прихватывая с собой как можно больше богатств дома. Другие, ещё менее любимые родом, куют себе репутацию освободителей и вольнодумцев, живя жизнью немыслимой для своих родственников.

Пример сеттинга высокородного: Палатинский Дворец Мира Снопа

Высоко на вершине главного хаб-города Мира Снопа находится сверкающий Палатинский Дворец. Созданный из фрактализованных листов радужных металлов он сияет подобно маяку вознесённому над торжественными облаками и загрязнёнными болотами охватывающими большую часть планеты. Говорят, что на внешней поверхности дворца миллионы углов, каждый уникальной конический формы. Здесь обитают правящие ульем семьи, внешне сияющие подобно своему жилищу. И здесь плетутся бесконечные интриги. Никто не осмеливается, опасаясь ссылки из поддерживаемых археотеком условий, драться открыто, но болезненные яды, чума слухов и другое мягкое оружие уносит немало жизней.

Мир-улей

Сражающийся среди масс человечества, один среди бесчисленных миллиардов живущих в гигантских городах, закалённые жизнью среди толп они говорливые проходимцы и умелые преступники.

«Встреча назначена. Двенадцать уровней ниже, прямо над дренажем токсинов, у стены Килиана и рядом с границей Железняков. Прихвати побольше стабберных патронов».

— Этреган «Ганер» Хайлин, бандит из Десолеума

Жители улья рождаются и живут, как ни странно, в ульях — титанических городах возвышающихся на километровую высоту над опустевшей поверхностью планеты, загубленной многими веками промышленного производства. Отгороженные от остальной планеты ульевики живут на сотнях уровней, каждый из которых заполнен миллионами рождающихся, работающих и умирающих здесь, и не покидающих родную стальную каверну. Ульевики вырастают среди перенаселённости и искусственности, здесь солнце лишь миф. Ещё более несчастные знают только отчаянное существование у сырых глубинах гораздо ниже поверхности планеты, где завтра не гарантировано даже наличие воздуха. Для жителя улья его жизнь — лишь один винтик в машине города, существование в пределах кубического километра его рождения.

Правила мира-улья

Персонаж с мира-улья получает следующие преимущества во время создания персонажа:

Модификаторы характеристик

+ Ловкость, + Восприятие, - Сила Воли

Порог Судьбы

2 (Благословение Императора 6+)

Бонус родного мира

Бесчисленные Толпы в Металлических Горах: Персонажи с мира-улья игнорируют толпы при движении, считая их за открытую местность. Кроме того, когда персонаж находится в закрытом помещении, он получает бонус +20 к проверкам Навигация (Наземная).

Склонность родного мира

Восприятие

Раны

Персонаж с мира-улья начинает игру с 8+1к5 ран.

Рекомендуемые предыстории

Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Астра Милитарум, Изгой

Жизнь на мире-улье

Города-ульи — древние сооружения, с каждым столетием медленно растущие вширь, захватывая бесплодные пустоши, и в высь, терзая загрязнённый воздух. Ульевики никогда не видят неба, а часто и не покидают тот уровень города, где родились. На большинстве миров-ульев несколько собственно ульев, каждый из которых живёт в изоляции и растёт сам по себе. Часто ульевики рождаются с уже предопределённым призванием. После чего бесконечно исполняют его в факторумах и промышленных хабах улья, производя товары, которые отправят за пределы родного мира или поддерживая важные для улья системы.

Почти всё перерабатывается и используется повторно. Воздух которым дышит ульевик, вода, которую он пьёт, еда, которую он есть, уже многократно проходили через тела великого множества людей, и будут бесконечно долго

восстанавливаться вновь. Даже после смерти долг ульевика перед городом и домом не будет погашен — большинство ульев перерабатывает своих мертвецов. Всё их имущество, от хаб-комнаты до одежды передаётся из поколения в поколение. Однако в улье существует классовое деление. Чем ближе к поверхности тем скуднее ресурсы: от шпилей, где правители потребляют все возможные ресурсы Империума и гильдейских уровней, дающих определённый комфорт, до нижних ярусов где рабочие и отбросы существуют в сокрушительной нищете. Чем глубже в улей спускаешься тем опаснее и отвратительнее окружение осколков миллиардов погрузившихся во тьму. В этих диких и смертельно опасных владениях законы не действуют. Некоторые спускаются сюда в попытке сбежать от прошлой жизни, но большинство находит только отчаяние и смерть от рук мутантов и жестоких банд.

Персонаж с мира-улья

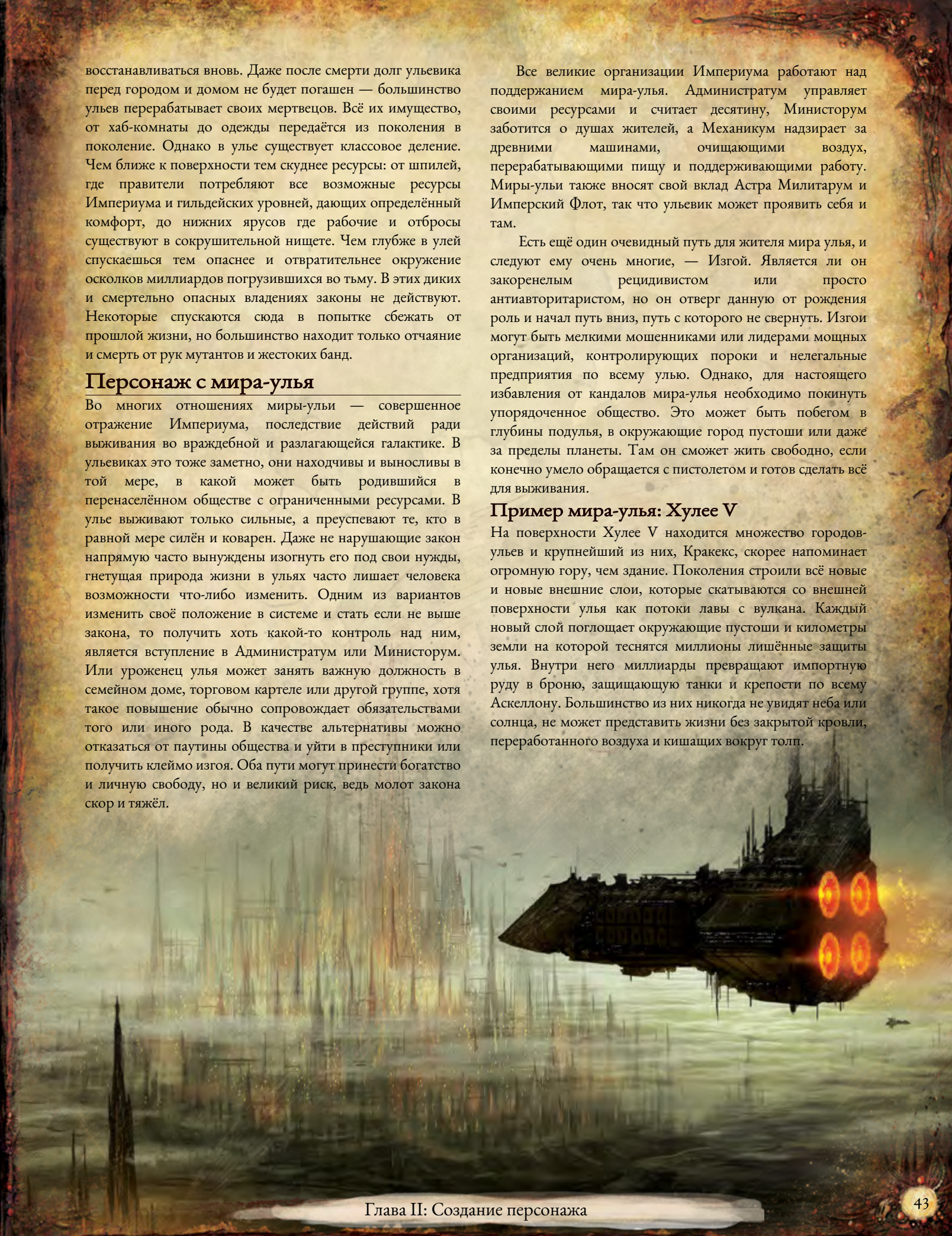
Во многих отношениях миры-ульи — совершенное отражение Империума, последствие действий ради выживания во враждебной и разлагающейся галактике. В ульевиках это тоже заметно, они находчивы и выносливы в той мере, в какой может быть родившийся в перенаселённом обществе с ограниченными ресурсами. В улье выживают только сильные, а преуспевают те, кто в равной мере силён и коварен. Даже не нарушающие закон напрямую часто вынуждены изогнуть его под свои нужды, гнетущая природа жизни в ульях часто лишает человека возможности что-либо изменить. Одним из вариантов изменить своё положение в системе и стать если не выше закона, то получить хоть какой-то контроль над ним, является вступление в Администратум или Министорум. Или уроженец улья может занять важную должность в семейном доме, торговом картеле или другой группе, хотя такое повышение обычно сопровождает обязательствами того или иного рода. В качестве альтернативы можно отказаться от паутины общества и уйти в преступники или получить клеймо изгоя. Оба пути могут принести богатство и личную свободу, но и великий риск, ведь молот закона скор и тяжёл.

Все великие организации Империума работают над поддержанием мира-улья. Администратум управляет своими ресурсами и считает десятину, Министорум заботится о душах жителей, а Механикум надзирает за древними машинами, очищающими воздух, перерабатывающими пищу и поддерживающими работу. Миры-ульи также вносят свой вклад Астра Милитарум и Имперский Флот, так что ульевик может проявить себя и там.

Есть ещё один очевидный путь для жителя мира улья, и следуют ему очень многие, — Изгой. Является ли он закоренелым рецидивистом или просто антиавторитаристом, но он отверг данную от рождения роль и начал путь вниз, путь с которого не свернуть. Изгои могут быть мелкими мошенниками или лидерами мощных организаций, контролирующих пороки и нелегальные предприятия по всему улью. Однако, для настоящего избавления от кандалов мира-улья необходимо покинуть упорядоченное общество. Это может быть побегом в глубины подулья, в окружающие город пустоши или даже за пределы планеты. Там он сможет жить свободно, если конечно умело обращается с пистолетом и готов сделать всё для выживания.

Пример мира-улья: Хулее V

На поверхности Хулее V находится множество городов-ульев и крупнейший из них, Кракекс, скорее напоминает огромную гору, чем здание. Поколения строили всё новые и новые внешние слои, которые скатываются со внешней поверхности улья как потоки лавы с вулкана. Каждый новый слой поглощает окружающие пустоши и километры земли на которой теснятся миллионы лишённые защиты улья. Внутри него миллиарды превращают импортную руду в броню, защищающую танки и крепости по всему Аскеллону. Большинство из них никогда не увидят неба или солнца, не может представить жизни без закрытой кровли, переработанного воздуха и кишащих вокруг толп.



Мир-храм

Рождённый в тени великих святых; ослепляющего света Императора и предопределения; благочестивый и набожный, он видит мир через призму фаталистической веры и праведной ненависти.

«Ступайте осторожно, ибо каждый ваш шаг отражается на окружающих вас священных руинах».

— Яното Карл, смотритель Таура

Рождённые здесь знают, что растут на мирах, считающихся священными и на которых Культ Императора вездесущ. Хотя внешность этих миров разнится от суматошных задыхающихся городов до полупустынных сельскохозяйственных равнин, и от воплощённого рая до запретной скалы, всех их пропитывает сила Императора. Возможно здесь было совершено великое деяние, смелый герой отбросил ксеносское вторжение или здесь покоится святой, могила которого доминирует над всей поверхностью мира, а паломники тратят целые жизни на путешествие сюда. Хотя всех жителей Империума учат, так или иначе, чтить славу Императора, жители миров-храмов, возможно, обладают наибольшим пониманием и почитанием Имперского Культа.

Правила мира-храма

Персонаж с мира-храма получает следующие преимущества во время создания персонажа::

Модификаторы характеристик

+ Общительность, + Сила Воли, - Восприятие

Порог Судьбы

3 (Благословение Императора 6+)

Бонус родного мира

Вера в Кредо: Всякий раз когда персонаж с мира-храма тратит очко Судьбы, игрок бросает 1к10. При выпадении 1 общее количество очков Судьбы персонажа не уменьшается.

Склонность родного мира

Сила Воли

Раны

Персонаж с мира-храма начинает игру с 7+1к5 ран.

Рекомендуемые предыстории

Адептус Администратум, Адептус Арбитрес, Адептус Министорум, Астра Милитарум

Жизнь на мире-храме

Религиозная благодать пронизывает каждую песчинку мира-храма, он есть дух Имперского Кредо воплощённый в самом мире и его жителях, принявших объятия божественного служения Ему. Обитатели мира-храма проводят свои жизни с силой Императора в сердцах и открывают Его слову многие аспекты своих жизней. Постоянно присутствие священников, клириков и паломников меняет их жизни и наделяет великим почитанием Имперского Кредо. Паломники также имеют редкую возможность взглянуть на иные миры и сектора, те кто странствует к далёким святыням познают настоящий вкус великого Империума.

Нет единого стандарта для мира-храма, там может быть могила святого или место его великого деяния, достойного внимания Адептус Министорум. Им может быть и дикий мир и мир-улей, чьё общество было налажено и до прихода

святого. В равной мере он мог быть дальней заставой или мёртвым миром, пока туда не пришёл святой ради последней битвы или вечного покоя. В обоих случаях присутствие святого и миллионов посещающих мир паломников, изменили его навсегда, даровав новую цель и предназначение.

Несмотря на то, что мир существует во славу святого и ради поклонения мощи Императора, постоянный поток паломников и посетителей делает его прекрасным местом для преступников и контрабандистов. Они продают фальшивые реликвии или используют паломнические маршруты для переправки контрабанды, так что миры-храмы могут быть не менее опасными и оживлёнными чем любое подулье. Многие жители миров-храмов втягиваются в теневое общество, либо участвуя в незаконной деятельности или изыскивая способ покинуть планету, и зарабатывают состояние самостоятельно. Некоторые добиваются успеха и находят себе место среди сомнительной компании на окраине Империума, но в глубине души они остаются отпрысками священного мира и носят в сердце учение святого, неважно, следуют ли ему или нет.

Персонажи с мира-храма

Обитатели мира-храма имеют уникальный взгляд на Империум сформированный суровой реальностью Имперского Кредо и постоянным потоком путешественников из странных и далёких мест. В некоторых развивается рабская преданность имперской вере, иные утверждают, что слышат голос Императора в голове. С другой стороны персонаж может обрести вдохновение и поднимать множество верующих на великие дела во славу Императора. Как жителю мира-кузницы сравнительно проще вступить в Адептус Механикус, так и уроженцу мира-храма привычнее вступить в Адептус Министорум.

Служение в имперских вооружённых силах не менее почётно для обитателей мира-храма, поскольку нет более явного знака преданности Императору, чем смерть ради защиты других. Многие из прославленных пылом и бесстрашием полков были основаны на мирах-храмах. Даже ставшие священниками ищут боя ради демонстрации своей преданности и идут в полковые священники и корабельные исповедники.

Многие жители мира-храма следуют по стопам своего святого. Сам менталитет населения формирует местный святой и даже неприсоединившиеся к Министоруму и не имеющие религиозной профессии часто чтят учение святого. Это может выражаться в почитании важнейшей характеристики или характера святого, безрассудстве в бою, постоянной ненависти к конкретным ксеносам или презрении к технологиям.

Пример мира-храма: Оссуар

Расположенным в система Поллом, Оссуаром правит, во имя Экклезиархии, Кредо Летописцев. Большую часть главного континента покрывают мавзолеи, в которых дремлют в археотековых стазисных камерах несколько благословленных святых, помогших найти Аскеллон. Их обслуживают толпы служителей, для которых немыслимо подвергнуть святых воздействию времени. Лабиринты проходов заполняют множество помазанных маслом статуй и миллионы верующих. Многие паломники, проведшие много лет в путешествии к миру-храму, умирают в очередях к святым реликвиям.

Пустоторождённый

Звёздные кочевники и планетарные изгнанники, живущие в абсолютной темноте междумирья; касания небесных ветров и близость к Варпу отдалили их ото всех кроме собственного рода.

«Разумеется, я люблю стены. Как вы можете жить с пустотой вокруг?»

— Унжо Ре'Асмулле, после высадки на равнины Атиллы

Жизнь пустоторождённого проходит на просторах космоса: на древних станциях, кораблях поколений, торговых судах и дальних астероидных заставах. Они проводят большую часть жизни без стабильности настоящей планеты под ногами, зная, что от холода и безжалостных объятий дикой пустоты отделяют лишь несколько метров переборки. Это делает их исключительно хорошими специалистами в космических кораблях и станциях, такие знания не снились ползающим по грязи миров. Но и цена велика — облик пустоторождённых отличен от имперского стандарта, они высокие и тонкие, безволосые или с большими абсолютно чёрными глазами.

Жизнь рядом с темнейшей пустотой оставляет след в душе. В пустоторождённых есть нечто очень странное, нечто нематериальное, вьющееся в темноте подобно Варпу, скрывающееся под поверхностью самого космоса, ждущее и ожидающее подходящего момента.

Правила пустоторождённого

Персонаж-пустоторождённый получает следующие преимущества во время создания персонажа:

Модификаторы характеристик

+ Интеллект, + Сила Воли, - Сила

Порог Судьбы

3 (Благословение Императора 5+)

Бонус родного мира

Дитя Темноты: Пустоторождённый персонаж начинает игру с талантом Непреклонный и в условиях нулевой гравитации получает бонус +30 к проверкам перемещения.

Склонность родного мира

Интеллект

Раны

Персонаж-пустоторождённый начинает игру с 7+1к5 ран.

Рекомендуемые предыстории

Адептус Астра Телепатика, Адептус Механикус, Адептус Министорум, Изгой

Жизнь в пустоте

Человечество покорило звёзды задолго до появления Империума, так что космические путешествия встречаются повсеместно. Миллиарды пересекают пустоту, путешествуя из одного мира в другой или защищая путешествующих. За тысячелетия всё больше и больше инфраструктуры и контроля создавалось в глубинах космоса, так что сейчас многие миры могут похвастаться десятками, а то и сотнями, транспортов, пустотных кораблей и орбитальных станций. На них рождаются и умирают поколения тех, кто никогда не ступал на поверхность планеты. Даже те, кто проводит в космосе очень длительное время, например экипаж судна вольного торговца, не может сравниться с пустоторождёнными в природной склонности к жизни между мирами.

Также как город-улей или мир-кузница, космические корабли и станции могут стать для жителей закрытым

обществом, а некоторые пустоторождённые никогда не увидят, что лежит за пределами запечатанных дверей и переборок. Более того, некоторые могут вовсе не знать, что живут в космосе, считая интерьеры корабля пределами своего мира и никогда не спрашивать, что лежит за ними. Целые примитивные цивилизации могут процветать благодаря интуитивному пониманию функционирования систем жизнеобеспечения корабля. Даже пустоторождённые, познакомившиеся со звёздами, трепетно исполняют ритуалы содержания своего дома, ведь с самого раннего возраста знакомы с последствиями небрежения, могущего стоить им семьи. Смерть является постоянным спутником пустоторождённого, темнота космоса склоняет к фатализму. Другие могут иметь над головой голубое небо, защищающее от пустоты, но у жителей космоса есть лишь честная пласталь, да крепкие шлюзы родного дома. Жизнь по соседству с холодной пустотой наделяет людей чётким осознанием смертности, своей и окружающих. Они знают, что сорванная пломба, треснувшая переборка или повреждённый радиационный щит способны уничтожить всё сообщество за минуты.

Персонажи-пустоторождённые

Жизни в космосе сопутствует много больше опасностей, чем простое отсутствие гравитации, кислорода и тепла. Она ещё и протекает в опасной близости от Варпа и злобных касаний тёмных сил, что живут за пределами зрения смертных. Путешествие среди звёзд означает приближение к Варпу и каждый переход приближает душу к демоническим опасностям. Это дарует пустоторождённым преимущество перед наземниками не только в интуитивном понимании жизни в космосе. Пустоторождённые от природы затронуты Варпом, и, по мнению многих, более чувствительны к психическим силам и клеймам, которые они оставляют на материальной вселенной. Кроме того, у пустоторождённых часто встречается чутьё на неполадки искусственного окружения — по дуновению воздуха или скрипам переборок они, обычно, способны оценить работоспособность воздушных фильтров или плазменных двигателей.

Пустоторождённые, что не удивительно, часто заняты околокосмическими профессиями, например на судах Имперского Флота, Адептус Механикус или торговом флоте. После целой жизни на космическом корабле обычная Наземная гравитация может быть слишком мощной, воздух слишком сочным, а солнечный свет будет слепить чувствительные глаза и жечь бледную кожу. По счастью потребность Империума в космических специалистах слишком велика и они могут спокойно служить ему не погружаясь в гравитационные колодцы планет.

Пустоторождённых можно встретить в столь известных организациях как Астра Милитарум или Администратум, хотя более естественна для них жизнь Изгоя, ведь им проще работать в тех областях где неважно положение в структурированном обществе Империума, кроме того пустоторождённые знают как ходить в тени, работать с преступниками, пиратами и мусорщиками. Во многих случаях пустоторождённому тяжело обрести признание за пределами родного корабля или станции, ведь только там его понимают и принимают без подозрений и предубеждений.

Пример сеттинга пустоторождённого: Эхонис Аугури

Дрейфующая вдоль края сектора вдали от оживлённого траффика, станция изначально служила важным исследовательским полигоном Адептус Механикус. Здесь сотни техно-жрецов и сервиторов выискивали информацию об окружающих парсеках. Несколько веков назад сюда прибыло судно снабжения, нашедшее станцию пустой и безжизненной. С тех пор она стала популярным местом заключения сделок для вольных и обычных торговцев. Многие тысячи её обитателей поколениями работают над её содержанием и расширением, редко задумываясь над судьбой прежних владельцев.

Шаг 2: Выбор предыстории

"Я до сих пор помню старый полковой девиз: Лазером, Верой и Огнём за Клятву, Императора и Десолеум! Он прост, но живёт во мне даже сейчас".

— Гекс Авриль, из Мемуаров Служения, личных воспоминаний

Империум выживает за счёт крови и жертвенности бессчётных миллиардов зовущих Императора господином, но без организации и руководства их усилия будут потрачены впустую и Человечество падёт. В прошлом сам Император ходил среди людей и направлял их, ныне же от его имени правят чудовищно раздутые бюрократические организации. Предыстории отображают их и другие группы, которые обучили и воспитали аколита, также как родной мир описывает место его рождения. Предыстории указывают на жизненный опыт аколита до попадания его в поле зрения инквизитора, который навсегда изменил судьбу вашего персонажа.

Аколиты проживают эти предыстории различными способами. Большинство просто родились там, исполняя свой долг также, как это делали несколько поколений их предков. Они могут погашать наследственный долг, относящийся ко времени основания сектора, или обретения организацией власти над их миром. Другие могут родиться в семье, занятой исполнением одной операции на мануфакторуме или пустотном корабле, члены которой проводят всю жизнь, предано обслуживая торпедный отсек или впуск реактора. Точно также кланы могут заниматься благочестивым делом, гарантируя, что ворота святыни правильно помазаны, а курильницы заправлены нужной смесью благословленных цветов. Почти для всех жителей великого Империума это и есть жизнь. Нет не только возможности это изменить, нет даже знания, что изменение возможно.

Некоторые приходят в организации благодаря исключительно внешним воздействиям. Схола Прогениум принимает бесчисленных сирот, оставшихся от погибших на службе Империуму. Обученные с детства, эти сироты могут стать вернейшими слугами Императора. Многие присоединятся к мрачным силам Адептус Арбитрес или более специализированным организациям вроде Официо Префектус или Милитарум Темпестус.

У других нет возможности выбрать профессию. Они могут быть мобилизованы во время призывной кампании планетарного масштаба в Астра Милитарум или на усиление поредевшего в боях экипажа корабля Имперского Флота. Они могли быть преступниками или диссидентами, но теперь сражаются и умирают как часть планетарной десятины.

Иные сталкиваются с более тёмной частью десятины — великого сбора и передачи псайкеров. Взятые на борт Чёрных Кораблей они проведут остаток жизни как часть Адептус Астра Телепатика. Эта жизнь может быть очень короткой и кончиться, ещё до прибытия за Святую Терру. Поскольку каждый мир ищет и определяет подозреваемых в псайкерстве собственным способом, многие могут задерживаться по ошибке, но вряд ли снова увидят родной дом.

Как и подозреваемые в псайкерстве, некоторые редкие индивиды могут попасть в организацию после отбора. Близкие к духам машины могут быть взяты учениками в священничество Омниссии, а искусные в переписывании и исчислении попадут в дата-хранилища Адептус Администратум. Лишь незначительное меньшинство имеет возможность самостоятельно выбрать профессию, например записаться в формируемый полк Астра Милитарум или отказаться от имений и богатств ради молитв в храме улья.

Но есть и те, кто отвергает предписанную роль и выбирает собственную судьбу, судьбу Изгоя. Не все поступают так по собственному желанию, многих вынуждает бесчестье, обнищание или иные жизненные катастрофы. После такого потрясения их жизни определённо изменятся, в лучшую или худшую сторону.

Пока персонаж жил своей предыдущей жизнью, предысторией, инквизитор заметил в нём нечто: исключительные умения, впечатляющий профессионализм или полезные связи. Предыстория показывает, как персонаж получил эти особенности. А инквизитору даёт подсказку о том, чем персонаж может быть полезен на бесконечной войне. Эти качества приходят от формального обучения, практического опыта или, что чаще, смеси двух подходов.

Заметка для игроков: предыстория

Предыстория позволяет игроку конкретизировать прошлую жизнь и опыт персонажа, и способна либо углубить влияние родного мира, либо изменить его нетривиальным образом. На этом этапе у игрока часто формируется мысленный образ персонажа и, возможно, конкретизируется его роль. Выбор предыстории, усиливающий роль, например Астра Милитарум для Воителя или Адептус Астра Телепатика для Мистика поможет создать знаковых для *Warhammer 40,000* персонажей. Ничего плохого в этом нет, более того, для начинающих борцов с ересью это хороший вариант. Опытные игроки, или любители необычных персонажей, могут использовать альтернативные варианты и направить своих персонажей по необычным путям.

Почти любая предыстория соответствует любому родному миру; например, Адептус Астра Телепатика набирает людей с любого мира или сеттинга, Чёрные Корабли посещают каждое обитаемое место в Империуме. Изгоев тем более можно встретить повсюду. Выбор нестандартной предыстории может предложить персонажу необычные умения, таланты и экипировку, что может создать более разностороннего аколита.

Большинство предысторий накладывают отпечаток на одежду, манеры, религиозные практики и игрокам стоит учитывать это при выборе. Так могут родиться интересные способы отыгрыша персонажа, например персонаж из Адептус Механикус больше любящий разговаривать со своим серво-черепом, чем с товарищами-аколитами, или непреклонного солдата Астра Милитарум, убеждённого, что он должен был погибнуть со своим полком. Не существует неправильного выбора предыстории, каждый служит мостиком от родного мира персонажа к его роли.

Предыстория также важна при определении имущества персонажа: оружия, доспехов и прочего снаряжения которое аколит скопил за свою жизнь. Оно может варьироваться от любовно обслуживаемого лазгана, прошедшего войны по всему сектору, до украденного стабгана, бывшего активным участником бандитских стычек подулья. Кроме того предыстория определяет одежду, от кожанки в цветах банды, до брони арбитра, и от выдубленных шкур, до надушенных церковных одежд. Также предыстория может определять любимую причёску, предпочитаемую еду, манеру речи, а также другие детали делающие аколита уникальным. Прежняя жизнь аколита может определить его взгляд на Империум и другие организации, иногда усиливая влияние родного мира, иногда замещая его.

Каждый мир Империума уникален, но на каждом возможна любая предыстория и даже её вариации. Учитывая сложности варп-путешествий и межзвёздной связи это не удивительно. Например, для постороннего все члены Адептус Механикус одинаковы, но священнослужители с одного мира-кузницы отличаются от собратьев с соседнего, если не кардинально, то существенно. Группировки внутри кузни при ближайшем рассмотрении также уникальны — у одних багровые туники ровно на 37 ангстремов ниже чем у служителей соперничающей плавильни, а другие распевают молитвы Омниссии на несколько ином бинарном диалекте. Каждая фракция может иметь собственную предысторию, это даёт бесчисленные вариации предыстории Механикум на одной единственной кузне. Помимо этого, на каждой планете почитают Имперское Кредо, но формы поклонения могут различаться радикально. Фактически предыстория персонажа уникальна, так как аколиты даже из одной организации могут иметь мало общего.

Каждая представленная далее предыстория включает описание организации, её места в Империуме и пример из сектора Аскеллон. А также специальные правила, применяющиеся к персонажу с этой предысторией:

Стартовые умения: Список умений (стр. 114) которые у персонажа есть на уровне Знает (уровень 1) в начале игры, их он выучил до поступления на службу инквизитору.

Стартовые таланты: Список талантов (стр. 144) которыми персонаж владеет на начало игры. Обратите внимание, что в данном случае персонаж не обязан соответствовать требованиям таланта.

Стартовая экипировка: Перечень оружия, снаряжения и других предметов из **Главы V: Арсенал** (стр. 170) имеющегося у персонажа при его создании. Всё стрелковое оружие идёт с двумя обоймами обычных боеприпасов.

Бонус предыстории: Специальная способность имеющаяся у персонажа с этой предысторией.

Склонность предыстории: Варианты склонностей (см. стр. 83) получаемые персонажем с этой предысторией.

Рекомендуемые роли: Перечень ролей (см. стр. 64) которым персонаж с этой предысторией, вероятно, будет подходить.

Каждый игрок выбирает для своего персонажа одну предысторию и создаёт историю своего персонажа. Игрок может использовать приведённые примеры для вдохновения, создать новую, уникальную предысторию или оставить подробности прошлой жизни загадкой, во всяком случае, пока. После выбора предыстории персонаж получает стартовые умения, таланты и экипировку, а также способность и склонность предыстории.

Адептус Администратум

Великая бюрократия десятины и чисел, что удерживает Империум в целости и поддерживает движение его колёс; они хранят знание, тайны и историю миллиона миров и позволяют Империуму жить.

«Наши записи показывают, что данные находятся в третичной инфокрипте пятого уровня хранилища. Однако, я могу организовать экспедицию туда».

— Хонса Иллум, хранитель данных первичного класса

Масштабы и размеры Империума таковы, что для его содержания требуются неисчислимые легионы писцов, чиновников и бюрократов.

Соединяющий среди звёзд в паутину письменных записей и секретных кэшей данных Администратум является неуклюжим бегемотом, находящемся в периоде застоя, но гарантирует, что каждая планета выплатит полагающуюся десятину и отдаст должное Империуму. Без Администратума Империум быстро погрузится в безумие и хаос. Он будет лишён не только незаметных управителей богатством и ресурсами, но и истории и вековых секретов, покоящихся в безграничных дата-хранилищах крупнейшей организации Империума.

Роль в Империуме

Как и следует из названия, Адептус Администратум управляет Империумом. Империум работает благодаря десятине, которую каждый мир отдаёт людьми и ресурсами Императору для защиты Человечества. Администратум решает, как использовать эту десятину, будь то создание армии, эвакуация мира или искоренение ксено-вида на благо Империума. Работа Администратума столь тесно связана со всем в Империуме, что никто не может избежать его влияния и на каждом мире есть сотни, а то и тысячи чиновников, занятых контролем над исполнением обязательств. Во многих отношениях Империум и является Администратумом, ведь подчас он более явно воплощает руку Императора и его контроль над галактикой, чем суровые лица гвардейцев или фанатичные проповеди клириков Министорума.

Исполнение бесконечных задач контролируется жёсткой иерархией Администратума. Некоторые загруженные делопроизводством адепты проживают всю жизнь в огромных дата-криптах. Там они проводят свои дни каталогизируя бесконечные тексты, тщательно записывая всё в каталоги дабы, потом, после их смерти, новый адепт сделал каталоги каталогов, и так далее. Другие делают обратную работу — сжигают еретические или несоответствующие текущей версии имперской истины записи. Большая часть адептов Администратума тратит время на анализ бесконечных данных или составление бесконечных отчётов. Затем они передаются другим адептам, и так мало помалу Администратум вырабатывает своё важное, но всё же ограниченное, понимание Империума и его состояния. Но чаще всего это лишь тень настоящего положения вещей и, как правило, настолько устаревшая, что не годится для практического использования. Некоторые лорды Администратума чётко осознают это, но продолжают придерживаться предписанных процедур, поскольку не представляют другой способ сохранения Империума. Большинство же работает слепо и прибывают в блаженном неведении относительно полезности своей службы.

Поскольку Администратум работает на всех уровнях имперского общества и обрабатывает огромные объёмы данных, его член может получить невиданный для прочих уровень доступа к работе Империума. Впрочем, полученные данные могут быть неверны в корне. Часто обладающий неведомыми другими талантами, такими как знание тайных языков, шифров и манипуляций с числами, адепт Администратума может найти связь там, где прочие увидят лишь случайные каракули или обычную ерунду. Отчасти это связано с медленной деградацией знания из-за механической зубрёжки, но работает и скрытный характер Администратума. Он ревностно охраняет свою собственность и использует специализированные коды, жаргоны и технические сокращения. Зачастую адепт Администратума является ключом к секретному миру записей и информации, именно его действия могут помочь найти одного человека среди миллиардов, поймать важный груз в карантине, разгадать природу странного погодного феномена или решить другую, быть может, жизненно важную, загадку.

Правила
Адептус Администратум

Персонаж с предысторией Адептус Администратум начинает игру со следующими преимуществами:

Стартовые умения

Коммерция *или* Медика, Общие Знания (Адептус Администратум), Лингвистика (Высокий Готик), Логика, Учёные Знания (выберите одно).

Стартовые таланты

Выучка с Оружием (Лазерное *или* Твёрдотельное)

Стартовая экипировка

Лазпистолет *или* авто-стаб, имперские мантии, автоперо, хроно, инфопланшет, медпакет.

Бонус предыстории

Мастер Бумажной Работы: Персонаж из Адептус Администратум считает Доступность предметов на один уровень ниже (Очень Редкие становятся Редкими, Среднее становится Обычным и т.д.).

Склонность предыстории

Познание *или* Общение

Рекомендуемые роли

Хирургеон, Иерофант, Мудрец, Искатель

Персонажи из Адептус Администратум

Члены Адептус Администратум могут родиться на любом мире и в любом обществе. Определённая степень интеллекта желательна, но настойчивость в достижении поставленной задачи и одержимость её завершением более важны. Повышения столь же скоры как и сам Администратум: начавший свиток, быть может и доживёт до того дня когда его потомки отнесут законченный свиток на систематизацию. Даже за небольшими мирами может наблюдать множество чиновников Администратума, а развитые планеты могут иметь целые города писцов и адептов, без устали проверяющих его правительство и отстаивающих размеры десятины. Иногда это делается локально, с помощью дата-хранилищ планетарного офиса Администратума, тогда как некоторые миры настолько далеки и нецивилизованы, что их делами занимается кучка писцов в дальних кельях столицы сектора.

Наиболее распространённым типом персонажа из Адептус Администратума является книжник или писец, живший в окружении записей, трудящийся в хранилище данных или административном аппарате и общающийся с внешними миром исключительно посредством принимаемых и передаваемых документов. Он может развить почти сверхъестественную связь с данными, уметь просеять бесконечные завалы информации и найти ключевые слова, фразы и сходства, которые затем сложит в цельную картину невидимую остальным. Исключительные адепты не только знают лучше лордов систем и секторов, как функционирует Империум, но и способны вращать колёса Администратума в нужную себе сторону.

Ещё есть павшие, мало распространённые, но всё же имеющие место быть люди, которые недовольны своей судьбой и пытались обогатиться или обрести незаконную власть над местными доминионами.

Пример предыстории Адептус Администратума: Отдел инфокрипты Джовус

Обитающая глубоко в недрах главного города планеты эта организация занимается сохранением одной из крупнейших инфокрипт планеты. Здесь хранится информация многотысячелетней давности, а некоторые записи, возможно, сохранились с мифических времён основания сектора. Верные сотрудники непрерывно трудятся, сохраняя и сортируя бесчисленные пергаменты, инфопланшеты и свитки. Каждый день тонны информации обретают здесь покой, но столь же регулярно горы пергамента уничтожаются огнём и плесенью, паразиты и вторгшиеся мародёры уничтожают столетия записей, груды инфопланшетов выходят из строя или ломаются, а фолианты оказываются бесполезны, поскольку умирают использованные в них языки. Тем не менее Отдел продолжает свою бесконечную борьбу во имя Адептус Администратум.

Адептус Арбитрес

Хранители законов Империума; те, кто видит как закон Императора наставляет Его миры; они судьи, присяжные и палачи любому — от планетарного губернатора до последнего крепостного — кто повернётся против имперского закона.

«Разумеется, я знаю кто ты. Ты был местным губернатором, но отвернулся от имперского закона и теперь ты — труп».

— маршал Ранкс Вайнер

Дишь постоянная бдительность и неуклонное следование жёстким законам позволяет Империуму выживать, и эту функцию исполняет Адептус Арбитрес. В то время как Астра Милитарум сдерживает агрессию чужеродных империй и защищает миры от атак извне, Адептус Арбитрес выпалывает повстанцев, рецидивистов и прочие угрозы Империуму изнутри. Его агенты, известные как арбитры, действуют, как считают нужным, используя образцовую подготовку и вооружение против тех противников с которыми не могут справиться местные силы или, что не редко, против правительства, если оно поддастся порче. Беспощадные и целеустремлённые, они не простят и не забудут никакое преступление и будут преследовать свою добычу пока приговор не будет исполнен.

Роль в Империуме

Законы Империума представляют собой сложную сеть традиций, обязательств и местных обычаев. Таким образом, они могут варьироваться в зависимости от мира к миру, от сектора к сектору, кроме того каждый планетарный губернатор, местный префект и даже староста может издавать собственные законы. Но арбитры мало заботятся о таких законах — их беспокоят серьёзные преступления против Империума, об остальном пусть волнуются местные правоохранители. Так, убийство и воровство считаются несущественными, если, конечно, не затрагивает непосредственно Империум, например, обворован имперский чиновник или преступление коренным образом влияет на безопасность мира.

Арбитры редко испытывают жалость или сострадание к совершившим проступок жителям Империума. Годы общения с отбросами галактики сделали многих арбитров циничными и озлобленными. Другие стали фанатиками видящими руку Императора в букве закона и считающими всех преступников заслуживающими смерти. Некоторые могут сохранить идеализированные представления о наведении порядка в Империуме, но реалии бесконечных, и, временами, ужасающих, преступлений всегда подвергают такие воззрения опасности. Появление патруля арбитров редко встречают радостно, да, он может прервать серию кошмарных преступлений, но ценой брутальных расследований, арестов и казней.

Арбитр обязан иметь дело с бездействующими или коррумпированными местными правоохранителями. Зачастую они становятся заклятыми врагами арбитра, поскольку ему приходится вычищать улей, орбитальную станцию или даже планету от преступности и коррупции вместо бесполезных местных силовиков серией кровавых и беспощадных акций.

На имперских мирах Адептус Арбитрес являются последней и высшей судебной инстанцией, отвечая лишь перед своими командирами и Судьями системы и сектора, но никак не местным правительством. Это неблагодарная работа, поскольку безымянные, закрытые шлемами арбитры обычно вызывают своими действиями лишь страх и ненависть. Арбитры являются последним оплотом при еретических восстаниях и прочих катастрофах. Их крепости-участки серьёзно укреплены и при восстаниях и вторжениях зачастую становятся последним имперским укреплением и, обычно, успевают предупредить Империум об агрессии. Каждый арбитр знает, что если падёт он, падёт и планета. Для выживания во враждебной среде, арбитр должен показывать отсутствие колебаний, сожалений и сострадания к тем, кого он защищает, а также считать каждого виновным, пока не будет доказано обратное.

Правила Адептус Арбитрес

Персонаж с предысторией Адептус Арбитрес начинает игру со следующими преимуществами:

Стартовые умения

Бдительность, Общие Знания (Адептус Арбитрес, Преступность), Дознание или Допрос, Запугивание, Проницательность

Стартовые таланты

Выучка с Оружием (Шоковое *или* Твёрдотельное)

Стартовая экипировка

Дробовик *или* шоковая булава, лёгкий панцирь силовика или панцирный нагрудник, 3 дозы стимма, наручники, 12 палочек лхо.

Бонус предыстории

Воплощение Закона: Арбитр может перебросить проверку Запугивания или Допроса, а также заменить полученные степени успеха своим бонусом Силы Воли.

Склонность предыстории

Нападение *или* Защита

Рекомендуемые роли

Ассасин, Десперадо, Искатель, Воитель

Персонажи из Адептус Арбитрес

Перед Адептус Арбитрес стоит монументальная задача — обеспечение соблюдения закона на бесчисленных мирах Империума. Принявшие присягу часто люди одержимые и безжалостные, мужчины и женщины, видящие закон продолжением воли Императора, а исполнение — священным долгом. Является ли он умелым бойцом или хорошим следователем, арбитр сталкивается с непримиримым и безжалостным соперником, которому обязан противостоять всеми возможными способами. Для вступления в этот Адептус кандидат должен быть оторван от родного окружения, после тренировки в Схола Прогениум арбитра никогда не отправят на его родной мир. Арбитр неподконтролен местным властям и служит

лишь высокому имперскому закону. После того как человек оденет отличительные тёмные доспехи, он перестаёт быть просто человеком и становится представителем великого Империума, безжалостным исполнителем имперского закона.

Арбитры всегда заняты расследованиями и приведением приговоров в исполнение, но преступность никогда не дремлет. В подавляющем большинстве окружающего населения много больше, чем арбитров, так что очень важно обнаружить и сокрушить преступников прежде, чем они смогут создать проблему. Во многих мирах это выливается в применение подавляющей огневой мощи при любом намёке на сопротивление, реакцию на ещё несовершённые преступления и превентивном аресте жителей рискующих стать преступниками. Опытные арбитры — мастера городского боя и борьбы с массовыми беспорядками, инстинктивно понимающие имперское общество, как перенаселённые хаб-блоки миров-ульев, так и дикарские деревни диких миров, а также полицейские тактики применимые там.

Арбитры часто прослушивают местные вокс-сети, создают сети шпионов и осведомителей, и даже проникают в подозрительные организации, временами устраивая незаконные хирургически точные удары, где превосходство в качестве оружия и подготовки важнее численности. Такие расследования требуют многих часов упорной детективной работы, терпения и хитрости, чтобы отделить серьёзных нарушителей Имперского закона от множества преступлений, против местных властей. Жизни арбитров часто подвергаются риску, и не только из-за карьеры. В ходе расследований всплывают самые разные секреты, в том числе и самых высокопоставленных персон. В таких случаях у арбитра могут возникнуть проблемы куда серьёзнее, чем преследуемые подонки.

Пример предыстории Адептус Арбитрес: участок Дельта, улей Десолеум

Один из нескольких участков в Десолеуме, Дельта более тщательно скрыт и ещё более надёжно укреплён, чем остальные. В наиболее мощном оружии, вроде мобильных позиций лазерных пушек, плазменных канонад и небольшого запаса бесценных археотековых гранат, обычно нет необходимости, во всяком случае пока нет восстания или вторжения. Поскольку ни один из расквартированных здесь арбитров не является уроженцем этой планеты, не говоря уже об этом конкретном улье, требуется некоторое время на акклиматизацию в тесноте. Зная, какое оружие и секреты хранятся за пласталевыми дверями своего участка ни один арбитр не посмел ни на мгновение ослабить бдительность. Эта крепость-участок имеет собственный астропатический хор и надёжно укрыта в улье, так что, скорее всего, станет последней линией обороны перед падением Десолеума.

Адептус Астра Телепатика

Древняя и сакральная организация жизненно важная для выживания Империума и Человечества; направляя корабли и передавая информацию между миллионами миров, они связывают Империумом сетью своих сознаний.

«Мои глаза ничтожная цена за то, что могу видеть».

— астропат Лео Лой

Псайкеры жизненно важны для Империума, они связывают миры, помогают в бою и направляют корабли между звёздами. Но их опасность исходит из самого их дара — черпать энергию из Варпа, потустороннего царства существующего параллельно материальному миру, способного сделать псайкера проводником нечестивой силы и вратами для демонов. Если способности неподготовленного псайкера не сдержать, он может принести гибель целому миру. Потому Империум жестко наблюдает за демонстрирующими даже проблеск псайкерского дара и быстро изымает их из общества, обычно силой. Затем их обучат служить Императору, а слишком нестабильных уничтожат во благо Человечества. Адептус Астра Телепатика наблюдает за псайкерами внутри Империума, выискивает новых псайкеров, после чего изучает и подготавливает добычу. Недостойные жить послужат Императору напрямую — их жизненная энергия продлит его существование ещё на один день.

Роль в Империуме

Жизнь псайкера жестокая шутка — даже если он действует ради защиты Империума, само его присутствие представляет угрозу и привлекает внимание обитателей Варпа. Империум понимает важность использования псайкеров. Их можно найти на каждом уровне командования и почти каждом мире, но, независимо от собственной полезности, псайкеры всегда отделены от прочего Человечества. Жизнь в постоянном страхе смерти (зачастую от рук собственных союзников) или ужасов демонической одержимости ослабляет всех, кроме крепчайших разумом. Таким образом, жизнь псайкера наполнена постоянным стрессом и остракизмом. Только сильнейшие могут надеяться пережить несколько лет атак Варпа при каждом использовании своих сил.

Ради обеспечения безопасности Империума над сбором этих опасных личностей надзирает Адептус Астра Телепатика. Его флот Чёрных Кораблей непрерывно путешествует от мира к миру, собирая всех кто показывает заражение психическим талантом и доставляя их на Терру для проверки. Лишь небольшая часть выживших будет служить в Адептус Астра Телепатика. Большинство пожертвуют Императору, скорее всего, сильнейшего псайкера из существующих. Другие умирают во время подготовки, когда их разумы или тела рвут на куски порождения Варпа, или их казнят, если сочтут непригодными или силы — слишком неуправляемыми. Лишь после нескольких лет обучения в Сколастика Псайкана, учебных заведениях Адептус Астра Телепатика, их определят на службу Империуму: в его армии или в великую сеть астропатов, передающую сообщения между звёзд. Цикл повторяется вновь и вновь, и санкционированные псайкеры временами служат на Чёрных Кораблях. Иные становятся инструкторами, передающими свои знания новому поколению.

Не служащие напрямую Адептус Астра Телепатика часто исполняют свой долг в другом месте, ведь везде есть потребность в санкционированных псайкерах. Это может быть участие в постоянных войнах Человечества и использование своих сил против его врагов. В противном случае, псайкер может обрести сравнительную безопасность в комфорте дворца планетарного губернатора, отправляя и получая сообщения для своего господина. Но независимо от места службы на них смотрят с подозрением и страхом. Часто это недоверие исходит от коллег-псайкеров, ибо они точно знают, каких усилий стоит выдержать давление Варпа и какие ужасы воплотятся в реальности при ничтожной слабости.

Персонажи из Адептус Астра Телепатика

Псайкеры, в сущности, являются мутантами, эволюционным переходом человека в нечто иное и зачастую ужасающее. Они всю жизнь живут с этим клеймом, а Империум использует их и их уникальные способности. Находясь в связи с Варпом, псайкеры также ежесекундно живут в страхе одержимости или смерти от рук обитателей этого нечестивого измерения. Ранние годы жизни псайкера могли быть наполнены необъяснимыми поломками или ментальными срывами, закончились они обнаружением и захватом. Многие не доживут до обнаружения, уничтожив себя бесконтрольной вспышкой силы. Неисчислимое множество других никогда не

Правила Адептус Астра Телепатика

Персонаж с предысторией Адептус Астра Телепатика начинает игру со следующими преимуществами:

Стартовые умения

Бдительность, Общие Знания (Адептус Астра Телепатика), Обман или Допрос, Запретные Знания (Варп), Психонаука *или* Проницательность

Стартовые таланты

Выучка с Оружием (Лазерное, Низкотехнологичное)

Стартовая экипировка

Лазпистолет, посох *или* кнут, лёгкий флак-плащ или флак-жилет, микро-наушник или пси-фокус.

Бонус предыстории

Постоянная Угроза : Когда персонаж, или союзник на расстоянии 10 метров, совершает бросок по **таблице 6-2: Психические феномены** (см. стр. 242) персонаж из Адептус Астра Телепатика может уменьшить или увеличить результат на размер своего бонуса Силы Воли.

Проверен Террой : Если персонаж получает элитное улучшение Псайкер во время создания персонажа, он также получает черту Санкционированный (см. стр. 161).

Склонность предыстории

Защита *или* Псайкер

Рекомендуемые роли

Хирургеон, Мистик, Мудрец, Искатель

обнаруживается и не отбраковывается, создавая постоянные проблемы Адептус Астра Телепатика и Инквизиции. На Терре производится болезненный ритуал санкционирования, в котором псайкеров испытывают, клеймят и ломают ради служения Императору. Большинство после этого не пригодно к дальнейшему существованию, так что их служение заканчивается тем, что их энергия используется для питания жизненных сил Императора и вечного света Астрономикона. Оставшиеся допускаются в ряды Адептус Астра Телепатика, и считаются достаточно безопасными и сильными для служения Империуму. Эта служба может быть суровой и неблагодарной, окружённой страхом и ненавистью. Каждый день может оттолкнуть псайкера от Человечества и склонить его к шепчущим обещания Разрушительным Силам.

В рамках Адептус Астра Телепатика у псайкера множество областей, где их могут не любить, но без их таланта не обойтись. Астропаты обеспечивают жизненно важную связь между мирами и кораблями, тем самым позволяя Империуму существовать. Часто они не только передатчики, но и квалифицированные прорицатели и телепаты. Санкционированные псайкеры применяются в Астра Милитарум и других имперских силах. Такие жизни часто бывают короткими и беспощадными, заканчивающимися окончательным ментальным выгоранием в невидимых для других битвах или казнями при малейшем намёке на одержимость или сумасшествие. Есть и другая судьба, ждущая большинство псайкеров Империума независимо от их роли — медленное угасание рассудка пока силы Варпа не сломят их и не обратят против всех кого те ранее защищали.

Хотя псайкеры составляют большую часть этого агентства, есть и другие. Многочисленные бесталанные работают, возможно, на Чёрных Кораблях или Терре как надзиратели и смотрители, выглядывающие любые признаки того, что псайкер стал смертельной угрозой. Ещё большей угрозой для псайкеров являются их диаметральные противоположности — неприкасаемые. Эти бездушные люди способны свести на нет психические энергии, а само их присутствие может поставить псайкера на колени мощнейшими волнами изнурительной боли. Независимо от своей роли члены Адептус Астра Телепатика всегда отделены от остального Человечества и должны каждым действием испытывать себя.

Пример предыстории Адептус Астра Телепатика: Псайкер Примарис отряда 14

Прикомандированный 237-ому Хавартскому Тяжёлой Пехоты, одному из самых больших полков Астра Милитарум Аскеллона, отряд состоит из нескольких десятков подготовленных к бою псайкеров и вспомогательного персонала. Многие из них ветераны бесчисленных сражений, а некоторые ещё и отлично обращаются с личным оружием. Хотя большинство распределено по полю боя для поддержки войск под руководством офицеров-надзирателей, принято выделять специально отобранного псайкера в штаб полкового командира. Этот псайкер не применяет боевых сил, вместо этого он прибегает к прорицанию вражеских действий. Подобная практика вызывает насмешки других полков сектора.

Адептус Механикус

Хранители древних секретов технологии и самых древних и важных артефактов Империума; они служат Богу-Машине в поиске древнего знания.

«Ваше утверждение бессмысленно. Вы сами чтите Омниссию, но знаете его как Императора».

— магос Тоннус Му Кепплар

Большая часть власти Человечества над технологиями давно в прошлом, а оставшееся превратилось в тайны, которые контролируют ревностные Адептус Механикус. Окутанные суевериями и ритуалами, знания о работе передовых устройств Империума принадлежат последователям Бога-Машины. Адептус Механикус охраняют и контролируют древние знания и тайны создания функционирующей техники, но даже их догматическое и суеверное понимание находится вне возможностей остального Империума. Члены Адептус Механикус принимают технологию настолько, что пытаются выйти за пределы плоти ради чистоты металла. Не-члены Механикус могут посчитать их бесчувственными и безэмоциональными, больше похожими на благословлённые машины чем людей, впрочем большинству членов церкви Бога-Машины это льстит.

Роль в Империуме

Адептус Механикус являются хранителями всей имперской технологии. С Марса они управляют параллельной империей, почитающей Императора в облике Омниссии. Согласно их убеждениям, технологии это мистическая сила, которую должно уважать и поддерживать молитвами, ритуалами и тщательным соблюдением обрядов. В поклонении Богу-Машине техно-жрецы пытаются приблизиться к своему божественному идеалу. Их старейшие скорее машины, чем люди, даже большая часть их мозгов заменена холодными логическими схемами и жужжащими когитаторами. Такова конечная цель любого истинно верующего в Культ Машины: подняться по служебной лестнице техножречества и стать магосом ордена, благословлённым металлической кожей и железным сердцем.

Кроме того, Механикус хранят величайшие орудия Человечества. На первом месте среди них боевые машины Адептус Титаникус, легионы титанов. Высокие, как хаб-блоки, человекоподобные боевые машины несут оружие, способное сравнять с лица земли целый улей и используются только против сильнейших врагов. Каждый из титанов есть древний и священный артефакт технологий, почитаемый как воплощение мощи Омниссии. Также Механикум контролирует и другие виды оружия, в том числе вирусные бомбы и вихревые торпеды, использовать которые невозможно без участия техно-жрецов. Потому их можно встретить в любой имперской организации. Даже обычно самодостаточные, и гордящиеся этим, Адептус Астартес отправляют своих боевых братьев для постижения тайных путей машины на Марсе. Эти технодесантники возвращаются в свои ордена и используют полученные знания для обслуживания содержимого арсеналов.

В Империуме бывает мало инноваций, настолько мало, что их практически нет; работа силовых систем, оружия и космических кораблей основана на конструкциях тысячелетней давности. Это отчасти связано с опасностью повторения ужасов, что обрушились на Человечество тысячи лет назад из-за безудержного технологического развития, легенды из тех времён повествуют о мыслящих машинах и уничтожающем планеты оружии, что опустошило галактику. Но главное — природа самого Адептус Механикус. Каждая крупная имперская организация связана клятвой с Адептус Механикус, который трепетно охраняет секреты технологий — даже самые властные правители планет должны подчиняться Культу Машины в вопросах технологий. Правящие мирами техно-жрецы имеют собственные флоты и вооружённые силы, предназначенные для защиты своих мануфакторумов и исследовательских станций.

Служители Культа Машины часто одержимы технологиями, видя божественную славу Омниссии в каждой цепи и заклёпке, считая управление и уход за такими устройствами своим священным долгом. Само их тело отлично от человеческого; даже по имперским меркам, где кибернетика вполне обычна, сильно аугментированные тела Механикус почти нечеловечны. Многие избавляются от здоровой плоти, заменяя её бионикой до такой степени, что больше считают себя не человеком, но более развитым существом. Ментальные процессы также подвергаются аугментации, эмоциональные редакции отредактированы или полностью удалены, в результате этого многие техно-жрецы неспособны на нормальные человеческие взаимоотношения.

Следствием этого часто становится презрение к остальному Человечеству, как к расточительной побочной ветви эволюции и полностью неэффективному в сравнении с божественной точностью Бога-Машины. Остальная часть Империума, по большей части, признаёт, что власть над технологией предназначена только для Механикус, хотя и не слишком им доверяет.

Правила Адептус Механикус

Персонаж с предысторией Адептус Механикус начинает игру со следующими преимуществами:

Стартовые умения

Бдительность *или* Управление (выберите одно), Общие Знания (Адептус Механикус), Логика, Безопасность, Техпользование

Стартовые таланты

Использование Механодендритов (Вспомогательный), Выучка с Оружием (Твёрдотельное)

Стартовая черта

Имплантаты Механикус (см. стр. 165).

Стартовая экипировка

Автоган *или* ручная пушка, монозадачный серво-череп (Инструментальный) или оптический механодендрит, имперские мантии, два фиала священной смазки.

Бонус предыстории

Замена Слабой Плоти: Персонаж из Адептус Механикус считает Доступность всей кибернетики на два уровня ниже (Редкая становится Средней, Очень Редкая становится Дефицитом и т.д.).

Склонность предыстории

Познание *или* Техно

Рекомендуемые роли

Хирургеон, Иерофант, Мудрец, Искатель

Персонажи из Адептус Механикус

Обязанность Адептус Механикус заключается в сохранении и обслуживании великих технологических достижений Человечества — от недр грандиозных городов до двигательных храмов колоссальных межзвёздных кораблей. После обучения и принесения клятв Омниссии, техно-жреца, как правило, отправляют на одну из этих великих служб, где он проведёт свою жизнь, провозглашая священные молитвы и проводя ритуалы, которые поддерживают дух машины живым и функционирующим. Некоторые служители выходят за рамки простого технического обслуживания и повышаются в ранге, получая всё больше ответственности или умения. Другие непосредственно помогают Астра Милитарум как технопровидцы. Третьи могут править одним из множества миров-кузниц, жизненно важных для насыщения бесконечного аппетита Империума в боевых машинах и других материалах. Также они могут служить во флоте эксплораторов, ведущим священный поиск легендарных Стандартных Шаблонных Конструкций, созданных в доимперскую эру Тёмных Технологий. Кроме того, они могут участвовать в исследовании ксено-врагов Империума, таких как прожорливые тираниды или брутальные орки. Некоторые могут командовать собственными объектами и станциями, став владыками личных доменов и посвятив жизни погоне за технологическим мастерством.

Прочие, такие как кузнечные рабочие и младшие адепты, занимаются менее важными делами. Большинство из них стремится вступить в техно-жречество дабы лучше служить Омниссии. Очень немногие стремятся отречься от Бога-Машины и искать другой жизни, но даже тогда у них будет больше умения и опыта обращения с техникой, чем у кого-либо в Империуме.

Многие в Культе Механикус стремятся стать ближе к своему богу, они медленно заменяют биологические компоненты своего тела механическими пока в них не станет больше металла чем плоти. Это может лишить их эмоций, поскольку холодная логика Бога-Машины вступает в противоречие с окружающими. Подобно ситуации с псайкерами, Империум неспособен функционировать без присутствия Адептус Механикус и неважно как относятся к техножрецам жители, они не могут выжить без их знаний и умений.

Пример предыстории Адептус Механикус: режим Аффирматор Церикс Магнус

Церикс Магнус — пожалуй величайший мир-кузница сектора Аскеллон и строго следует самым священным технологическим паттернам. Техно-жрецы режима пристально следят за тем, чтобы кузницы не отклонялись от праведных диктатов Омниссии и все необходимые ритуалы соблюдались в точности. Эта организация тщательно проверяет, чтобы каждая капля священного масла была надлежащей температуры и консистенции, контролирует частоты бинарных молитв, проверяет производственные литургии, дабы пресечь возможные богохульства, и многое другое. Благодаря этим трудам, техно-ересь не получит возможность укорениться.

Адептус Министорум

Великая религиозная организация Императора Человечества; её святыни и соборы стоят на миллионе миров, там распространяют и проясняют слово Императора, так все могут согреться Его светом и устрашиться Его гнева.

«Как ты любишь и боишься Императора, ты должен любить и бояться тех, кто несёт Его божественное слово».

— кардинал Эразм Понтиум

Также известная как Экклезиархия, Адептус Министорум, это культ поклонения Императору Человечества. Могучая и древняя церковь воплощает в себе Имперское Кредо, систему из миллиардов верований, что связывает Человечество воедино и защищает души от опасностей, как внешних, и внутренних. Её члены являются преданными служителями Императора, несущими слово Его верующим, и искореняющими всех кто выступит против. Словами и делами член Адептус Министорум никогда не забывает свою прошлую службу. Даже если он отпал от благодати, учение церкви никогда не покинет его душу и его огонь веры в Императора никогда не потухнет.

Роль в Империуме

По общеимперскому убеждению, Император пал десять тысяч лет назад в конце грандиознейшей гражданской войны в известной истории галактики. Поскольку Император был объединителем галактики и отцом Империума, уважение очень быстро превратилось в культ, идеализирующий Его как спасителя и защитника Человечества. Этот культ распространился и стал религией. По прошествии веков она стала объединяющим символом Империума, теперь каждый житель твёрдо уверен, что Император защищает его от холодной и страшной темноты ночного неба. Эта религия существует на всех уровнях имперского общества, хотя детали культа уникальны для каждого мира и каждого общества. Данное обстоятельство мало беспокоит Министорум, поскольку пока подданный чтит Императора как своего бога — он лояльный верующий. Фанатичные миссионеры, благословлённые святые и проповедники распространяют Имперский Культ, поддерживающий Экклезиархию и её закон, связывающий Империум преданностью Императору.

Министорум не только обеспечивает преданность Императору, бесчисленные враги Императора нещадно терзают Человечество и лишь чистые духом и верой выживут. А веру необходимо поддерживать, так что многих служителей Министорума можно встретить среди солдат Императора, сражающихся с ксеносами и другими угрозами. Многие имперские силы имеют группы набожных клириков, смотрящих в души и разжигающих праведную ненависть. Также Министорум преобразует переоткрытые людские поселения и превращает местные верования в Имперское Кредо. Попутно искореняя в популяции мутантов, ведьм и еретиков.

Таковы истинные враги Министорума — прячущиеся среди человечества, которым они не являются. Они пятнают чистоту владений Императора и святая обязанность каждого слуги Министорума распознать этих выродков и увидеть их сожжение на костре святого возмездия.

Правила Адептус Министорум

Персонаж с предысторией Адептус Министорум начинает игру со следующими преимуществами:

Стартовые умения

Обаяние, Командование, Общие Знания (Адептус Министорум), Дознание или Проницательность, Лингвистика (Высокий Готик).

Стартовые таланты

Выучка с Оружием (Зажигательное) *или* Выучка с Оружием (Низкотехнологичное, Твёрдотельное).

Стартовая экипировка

Ручной огнемёт (*или* боевой молот и стаб-револьвер), имперские мантии *или* флак-жилет, рюкзак, свето-шар, монозадачный серво-череп (громкоговоритель).

Бонус предыстории

Вера есть Всё: При трате очка Судьбы на получение бонуса +10 к любой проверке, персонаж из Адептус Министорум вместо этого получает бонус +20.

Склонность предыстории

Лидерство *или* Общение

Рекомендуемые роли

Хирургеон, Иерофант, Искатель, Воитель

Благодаря тесной интеграции с почти всеми имперским учреждениями, Министорум пользуется широким влиянием и властью. В Империуме практически нет места полностью свободного от его присутствия, и большая часть лордов и губернаторов имеют, по крайней мере одного близкого советника из Министорума. Для некоторых присутствие Министорума желанно — твёрдая рука что поднимает их веру и помогает в начинаниях. Для других — ненавистное напоминание об ограничениях их власти. Однако, в этой битве даже самый могущественный лорд обречён на поражение, так как ни одна планета, и даже сектор, неспособна долго противостоять влиянию Экклезиархии, учитывая её право обвинять любого человека, или целый мир, в еретической порче.

Персонажи из Адептус Министорум

Экклезиархия затрагивает каждый аспект жизни в Империуме, на бесчисленных мирах её присутствие есть лицо, голос и рука Императора. Жителей с рождения учат бояться и уважать мощь Министорума, который защищает их даже от самого себя. Члены Экклезиархии, знающие, что Император есть спасение Человечества, наполнены ещё большей верой и рвением. Некоторые, возможно, были рождены внутри Адептус Министорум, а их семьи вечно заняты священным трудом. Другие, быть может, оставили свои прежние жизни и титулы ради служению местному храму как простые послушники. Имперские миры часто имеют внушительные храмы и часовни, в которых работает множество членов Экклезиархии, каждый из которых по своему служит Императору. Их вера определяет всё в пределах Адептус Министорум, они полностью отдают себя служению, поклявшись отдать свои жизни на благо Империума, искоренять врагов Императора, где бы они ни встретились.

Большинство возвысившихся в Министоруме занимают посты проповедников, наблюдающих за толпами имперских подданных и защищающих их души от влияния колдунов, мутантов и развращённых культов ксеносов. Также они учителя будущих поколений. Такой пост сулит опасности, диссиденты и неверующие часто нападают на проповедников, поскольку это рассматривается как нападение на сам ненавистный Империум. Но чаще опасность исходит изнутри самой Экклезиархии, поскольку расползающаяся мощь Министорума пытается контролировать жителей Империума и постоянно борется сама с собой. Со временем священники или клирик может подняться до контроля интересов Министорума на всей планете и погрузиться в политику системы и сектора.

Другие священники могут путешествовать в дикие районы галактики, распространяя слово Императора и разжигая пламя веры в тех, кто сражается за Империум. Некоторые священники выискивают ересь и подстрекательства к мятежу подобно охотникам на ведьм, в то время как их братья в церкви поддерживают веру населения. Эти путешествия могут провести их от фронтов кровопролитных войн Империума до глубин примитивных миров, где клирики несут слово Императора диким варварам. Данная задача полна опасностей, но это мало заботит слуг повелителя Человечества, что идут со словом Его на устах и бесконечной верой в сердце.

Пример предыстории Адептус Министорум: Благословенная Карнавена Таура

Мир-храм Таур являющимся местом упокоения миллиардов, переполнен останками могущественных и святых. Миллионы смиренных и бедных трудятся всю жизнь ради упокоения на этом святом мире. Бесконечные тонных их останков переправляются в Благословенную Карнавену, где готовятся к вечному отдыху. Оссеины из Карнавены вырезают уникальную молитву на каждой кости, после чего она используется для укрепления базилики или укладывается в одну из многокилометровой ширины дорожки, что опоясывают планету. Ни одна кость не пропадает, и каждая становится вечной жертвой Императору.

Астра Милитарум

Огромные армии, набранные на бесчисленных мирах; опытные воины и закалённые ветераны множества жестоких и кровавых войн, они — всё, что стоит между Империумом и бесчисленными врагами.

«Пусть Молот Императора обрушится на этот мир».

— лорд-генерал Ханто Рем

Для защиты от многочисленных врагов Империум содержит бесчисленную армию известную как Астра Милитарум. Набираемая через десятину по всей галактике, Астра Милитарум является необъятной силой бессчётных миллиардов, всегда воюющей и рекрутирующей ещё больше солдат для замены павших. Точных записей о её размере и силе не существует, ведь она вечно в движении, войска перемещаются от системы к системе или ведут давно позабытые командованием войны. Многие солдаты не проживают даже одного дня на войне, но выжившие становятся закалёнными ветеранами, умелыми в принесении смерти и не падающими духом перед лицом худших порождений галактики. Покрытые шрамами и сломленные ветераны имеют слабую надежду на покой, но могут найти место в других частях имперской военной машины или на более секретных войнах.

Роль в Империуме

Империум охватывает большую часть известной галактики, границы его растянуты на многие тысячи световых лет, а многие миллионы миров рассеяны по тёмному космосу. Империум сражается за выживание против множества чужеродных угроз, а также восстаний и внутренних врагов. В этих войнах сражается крупнейшая армия за всю историю Человечества — Астра Милитарум, известная также как Имперская Гвардия. Даже Адептус Администратум не знает, сколько солдат служит в данный момент, ведь даже в одном единственном секторе могут сражаться миллиарды, умирать тысячи и набираться десятки тысяч человек в день. Эти солдаты формируют тонкую линию против жестокой вселенной жаждущей вычистить все следы Человечества среди звёзд. Когда происходит чудацкое вторжение или планетарное восстание, огромный вес Астра Милитарум сокрушает всякое сопротивление правлению Императора подобно могучему удару молота. Это произойдёт, даже если конфликт будет длиться годами и десятилетиями, а бесконечная война на истощение поглотит многие поколения.

К службе в Астра Милитарум ведёт множество путей, некоторые вступают в определённый прославленный полк следуя традиции своего мира. Других может привести лотерея, призыв, наказание или слепой случай. Каждый мир отдаёт десятину живой силой, а презревшая свой долг планета столкнётся с праведной яростью Астра Милитарум. После поступления на службу солдат вряд ли увидит свой родной мир вновь, чаще всего его отправят в глубины космоса вести войны на далёких планетах за странные народы и чужеземных господ. Каждый гвардеец знает, что не существует способа покинуть службу и лишь смерть освободит его от священного долга Императору. Как различны гвардейцы, так и полки Астра Милитарум объединяют как преданных и истинно верующих, так и служащих только из-за страха или в качестве наказания. Таким образом, солдат Астра Милитарум может быть как прославленным героем или преданным своим господам фанатиком, так и корыстным трусом, просто пытающимся выжить, или преступником бегущим от возмездия, а также любым человеком между ними. Все они занимают место в планах Астра Милитарум, пусть и иногда как пушечное мясо, прикрывающее более ценные активы. Впрочем, даже величайший солдат может быть впустую погублен бездушным командиром, которых в Астра Милитарум изрядно.

Редкие ветераны доживают до жизни за пределами Астра Милитарум, но это закалённые бойцы, продукт бесчисленных войн и сражений. Поскольку они обучены управлению самым смертоносным оружием Империума и боевыми машинами, спрос на них всегда есть. Каждый гвардеец уникален, но всех объединяет общая черта, они выжили там, где погибли миллионы — в мясорубке имперской войны. Ценность этой способности по настоящему может понять только тот, кто сам воевал за Императора. В некоторых полках у ветеранов мало шансов на повышение или выживание, тому виной некомпетентность и небрежность командования. Гвардейцы неизбежно погибают в бою, но их умения и кровь помогает Империуму выстоять в бесконечных конфликтах.

Правила Астра Милитарум

Персонаж с предысторией Астра Милитарум начинает игру со следующими преимуществами:

Стартовые умения

Атлетика, Командование, Общие Знания (Астра Милитариум), Медика*или* Управление (Наземная), Навигация (Наземная)

Стартовые таланты

Выучка с Оружием (Лазерное, Низкотехнологичное)

Стартовая экипировка

Лазган (*или* лазпистолет и меч), разгрузочный жилет, флак-броня Астра Милитарум, кошка и трос, 12 палочек лхо, магнокуляры.

Бонус предыстории

Молот Императора: при атаке гвардейцем цели, которую в прошлом ходу атаковал союзник, гвардеец может перебрасывать любые результаты 1 и 2 на броске урона.

Склонность предыстории

Полевое *или* Лидерство

Рекомендуемые роли

Ассасин, Десперадо, Иерофант, Воитель

Персонажи из Астра Милитарум

Гвардейцы происходят из множества миров и являются мастерами многих умений, причём комбинация их часто уникальна для каждого полка. Отслуживший персонаж имеет большой опыт в обращении с оружием и, скорее всего, лично увидел, на что должен идти Империум ради выживания. Это может наделить персонажа глубокой ненавистью к еретикам и ксеносам, а также горькой памятью выжившего. Часто целые полки существуют в зоне боевых действий лишь несколько часов, и редкий гвардеец переживёт всю битву, единицы переживают кампанию. То, что персонаж пережил несколько сражений, делает его ценным и редким, даже если он мало отмечен командованием. К счастью есть способные оценить уникальные возможности и найти им достойное применение.

Гвардеец может специализироваться на конкретном оружии или методе войны, вполне возможно иметь несколько специализаций. Он может быть снайпером разведывательного подразделения, водителем танка Леман Русс или наводчиком гигантских артиллерийских орудий. Кроме того у гвардейца может быть менее боевая направленность — логистика, материально-техническое обслуживание или передовые методы разведки.

Некоторые гвардейцы вырастают до командиров и узнают основы тактики и стратегии ведения боевых действий, а также логистики и политики. Эти умения могут оказаться неоценимыми в других областях, например для понимания врагов и выработки лучших методов их уничтожения, это может помочь в самых разных ситуациях. Астра Милитарум, это один из немногих элементов Империума встречающихся лицом к лицу с ксеносами, так что персонаж из этой организации видел такие вещи, которые другие могут только воображать. Это выделяет его из большинства гражданских, которые даже не слышали о большинстве этих угроз. Заслуги гвардейца могут помочь ему, если общаться с правильными людьми. Служащие в Астра Милитарум, особенно если они знакомы с полком персонажа, часто будут уважать его за службу, зная по себе, сколько он отдал Империуму и скольких товарищей потерял.

Пример предыстории Астра Милитарум: 33-ий отряд подрыва Хракса

Подразделение порочных Кровавых Ножей Хракса, специализирующее на скрытном проникновении и разрушении, её члены пробивают крепчайшие стены крепостей и останавливают марши танковых полков. Как и во всех силах Хракса, лазганы дополнены цепными клинками для ближнего боя. В сопровождении техно-жрецов технопровидцев отряды подрыва проникают глубоко за линию фронта устанавливая там взрывчатку и мины, а 33-ий помимо этого известен рукопашными схватками с врагами, многие из которых были разрезаны цепными клинками.

Изгой

В тени могучего Империума живут и процветают бандиты, преступники и отбросы; хитрые выживальщики и умелые изгои, они существуют только для себя и тех, кто купил их лояльность.

«Вы задаёте слишком много вопросов. За них придётся доплатить».

— Рикко Деларн, ранее известный как Рикард Аль'Деларок IV

Даже в Империуме, где большинство живёт предопределённой жизнью, есть те, кто идёт своим путём и играет по собственным правилам. Одни преднамеренно бросили свой удел, другие запнулись за трещину окостеневшей цивилизации. Они на периферии имперской жизни как преступники, бродяги и отщепенцы. Изгои выживают в теневом обществе за счёт сообразительности и обаяния. Они воры, убийцы и охотники за головами; за ними неотступно следуют страх и подозрительность, ведь окружающие знают, чем занимаются Изгои. Несмотря на название, Изгои могут быть связаны со всеми уровнями имперской жизни и, хотя обычно действуют только ради себя, могут заниматься более масштабными предприятиями. Изгои имеют связи, знания и умения неслыханные для приличных имперских подданных, а также готовность использовать их для подкупа, шантажа и других подлых приёмов, зачастую более эффективных, чем простые призывы к долгу. Кроме того Изгои могут сохранить связи и обязательства из своей прошлой жизни, позволяющие действовать во многих стратах общества.

Роль в Империуме

Каждое общество имеет свои границы, преступный мир и забытых людей. Это царство Изгоев, где нет ни закона, ни справедливости, лишь закон оружия и справедливость силы, где процветает лишь безумец и сильнейший. В мирах-ульях и прочих густонаселённых областях эти элементы, обычно преступные по натуре, прячутся среди обычных жителей. На окраинах или в менее населённых районах Изгои могут просто сохранять независимость от далёкого Империума. Чаще всего эти места являются рассадниками преступности и крамолы, наполнены запрещёнными организациями и еретическими культами, ушедшими подальше от гнева имперских властей.

Хотя мало кто это признает, большинство миров нуждается в Изгоях. Они переправляют незаконные, но востребованные товары, а также обеспечивают хоть какой-то порядок в разрушенных и забытых регионах. Многие миры полагаются на них как на основную рабочую силу, особенно в работах, недостойных даже самых низких из жителей. Поносимые и ненавистные Изгои трудятся, добровольно или принудительно, на токсичных производствах, выкапывают радиоактивную руду и перекапывают континентального размера поля агро-миров с опасной атмосферой или невыносимой силой тяжести. Кроме того Изгои дают хороших рекрутов для Астра Милитарум, поскольку суровые условия взросления приучают к суровости боевых действий. Часто власти используют Изгоев как козлов отпущения за беды мира, неважно являются ли они тому причиной.

Несмотря на позицию Министорума, что все Изгои суть сумасшедшие, ренегаты и еретики, на деле многие просто рискнули существовать вне предписаний Империума. Тем не менее, в глазах большинства властей, все кто попирает закон Императора одинаковы. В некоторых случаях Изгои противостояли угрозам Человечеству, как охотники на ксеносов, сдерживающие чужацкое влияние на окраинных планетах, или бдительных палачей, приносящих некую форму справедливости в беззаконные области цивилизованных планет. Изгои избегают столпов имперского порядка, но это не значит, что они поддерживают порабощение или уничтожение Человечества.

Изгои происходят не только из нижних слоёв общества или из-за пределов света Империума. Некоторые благородные, или даже целые ветви рода, могут фактически стать Изгоями по собственному желанию или принуждению. Благородные Изгои иногда цепляются за свою власть даже после денонсации или изгнания, создают собственные королевства, где продолжают содержать двор. Такие концерны неизбежно скатываются к преступным методам обогащения или мести. Зачастую они оправдывают отказ от законопослушного общества тем, что оно позволило свершиться их падению. На окраинах Империума различие между подобными Изгоями и законными властями и военачальниками является весьма незначительным, а для путешественника и вовсе почти несущественным, главное, что бы он принимал местную власть, какую бы форму она не приняла.

Правила Изгоя

Персонаж с предысторией Изгой начинает игру со следующими преимуществами:

Стартовые умения

Акробатика *или* Ловкость Рук, Общие Знания (Преступность), Обман, Уклонение, Скрытность

Стартовые таланты

Выучка с Оружием (Цепное и Лазерное *или* Твёрдотельное)

Стартовая экипировка

Автопистолет *или* лазпистолет, цепной меч, бронированный комбинезон *или* флак-жилет, инъектор, две дозы обскуры *или* забоя.

Бонус предыстории

Некогда Отдыхать: При определении Усталости персонаж-Изгой считает свой бонус Выносливости в два раза большим.

Склонность предыстории

Полевое *или* Общение

Рекомендуемые роли

Ассасин, Десперадо, Искатель

Персонажи-Изгои

Не все персонажи-Изгои преступники, хотя большинство — определённо. Многих выкидывают из приличного общества, и Изгои вынуждены действовать в тенях, часто среди тех кто их изгнал. Природа раздробленных имперских сил и их целей такова, что могущественные часто используют Изгоев. Поскольку обычно они редко напрямую связаны с великими учреждениями, Изгои могут работать вне обычных правил и действовать такими

способами, которые официально никто бы не разрешил. Большинство же Изгоев не имеют хозяев и вольны действовать по своему усмотрению. Ненавидимые и преследуемые, они делают своё дело зная, что однажды даже отвернувшиеся от них владыки могут попросить их помощи.

Многие Изгои одиночки, одинокие странники по забытым местам галактики. Однако на жестоких границах существования выживают и даже процветают группы Изгоев. Многие фракции Изгоев — банды, живущие во всех смыслах на дне общества. Они могут варьироваться от пиратов, грабящих торговые маршруты, и криминальных картелей, подмявших под себя целые хаб-города, до наёмных армий пограничных миров и инфо-брокеров, торгующих краденными слухами. Некоторых терпят за полезность. Других постоянно давят силы закона и порядка. При наличии достаточного богатства и силы, многие банды могут подняться до такой власти и влияния, что станут опасны родовитым князькам.

Другие группы Изгоев собираются вместе для выживания. Последователи запрещённых религий, кочевые сборщики технологий, опасные мятежники, банды мутантов, заражённые ксеносами культы и многие другие объединяются против желающей их смерти вселенной. Обычные пути к власти для них закрыты, или им нужна не только власть, но и фактическое падение имперского правления на улье или планете, такие фракции часто бывают очень опасными, так как способны быстро набирать людей, о которых слабо заботится Империум. Изгои из таких групп могут иметь умения более подходящие для распространения ересей, чем для преступного промысла.

Персонажи из Изгоев обычно весьма различны. Они уникальны кругозором, внешним видом и верованиями, их объединяет разве что постановка прибыли и собственной безопасности на первое место, да склонность игнорировать или обходить все препятствия на своём пути. Персонаж-Изгой всегда идёт по тонкой грани между врагом и ценным активом Империума; сама независимость отличает его от прочих людей и заставляет жить отдельно, одновременно делая его полезным оперативником для организаций вроде Инквизиции.

Пример предыстории изгоя: Бледная Лига Порт-Аквиллы

В то время как Великий Торговый Картель Аскеллона жёстко контролирует торговлю среди астероидов, составляющих порт, Бледная Лига работает поперёк пояса, управляя крупнейшей сетью контрабанды в регионе. Состоящая из неудачливых купцов, среди которых есть и вольные торговцы, чьи состояния подрубила катастрофа в экспедиции или пиратский набег, Лига образована недавно, но быстро набирает силу. Когда Лига занялась перевозкой ксено-реликвий и других запрещённых сокровищ, она стала конкурировать с другими участниками Безликой Торговли, такими как Десолеумская Мрачная торговля.

Шаг 3: Выбор роли

"Не так уж много мне было нужно, просто пережить ещё один бой. Кражи были веселее и удавались мне куда легче стрельбы из лазгана. Но одна ошибка всё изменила. Комиссар так и не заметил, кто подрезал его красивый пистолет, но другой прознал и поймал. Он вытащил меня, так началась моя новая служба, куда более опасная, чем открытая война".

— Гекс Авриль, из *Мемуаров Служения*, личных воспоминаний

Роль проливает свет на сущность аколита. Родной мир определяет происхождение, предыстория указывает на прошлую жизнь, а роль помогает прояснить, кто скрывается под одеждой, бронёй и кибернетикой. Это его внутренние возможности, результат жизни, тренировок и природных способностей, а также великого множества вещей, помогающих конкретизировать персонажа и как он вписывается в 41-ое тысячелетие.

У каждого аколита есть некий образ, который направляет его действия и именно он является одним из основных аспектов роли. Также этот образ ответственен за взгляды персонажа относительно окружения, и, самое главное, методы взаимодействия с окружающими и способы разрешения ситуаций. Ассасин восхищается смертью и стремится приносить её как можно чаще. Так что при столкновении с непокорными функционерами улья, он может попросту убивать их одного за другим пока не заручится их сотрудничеством. Мудрец, опирающийся на знания и исследования, может решить аналогичную проблему проведя тщательный анализ и выработав наиболее оптимальный подход: дать взятку казнокраду или шантажировать наркомана его зависимостью от обскуры. Аналогичным образом, когда отряд выслеживает подозрительный культ подулья, Воитель может решить проблему силой и выбить сведения, а Искатель может заняться слежкой или внедрением в местные таверны как потрошильщик трубо-крыс. Даже в одной роли существует простор для вариаций, как родной мир и предыстория уникальны, так и за каждой ролью существует множество подходов. Иерофант может склонить вновь обнаруженную ветвь человечества к Имперскому Кредо страстными речами и очищающим пламенем, а может действовать хитрее и тоньше. Роль аколита это ещё один аспект его служения инквизитору и Императору.

К роли можно прийти многими путями, но родные миры и предыстории воздействуют на аколита снаружи, формируя его предыдущую жизнь, роли же чаще всего формируются изнутри, как результат развития психологических склонностей и взглядов на жизнь. У некоторых роли формируются ещё в детстве, другие идут к ней всю жизнь. Зачастую общество, родословная, родной мир или организация склоняет аколита к конкретной роли или заставляет искать роль для служения. Так, Астра Милитарум нуждается в Воителях, поскольку полностью посвящена сокрушению врагов Императора. Так что большая часть гвардейцев — Воители, но некоторые могут воспринимать себя как элитных убийц, Ассасинов, или врачей, Хирургеонов. Рождённые в мире-храме могут стать как Иерофантами, так и Воителями, оба несут веру в Императора, просто несколько разными способами. Роли развиваются внутренне, иногда несмотря на обязанности и окружение аколита, иногда завися от наставников или членов семьи.

Роль аколита в бою куда зримей: многие Воители носят тяжёлую броню и гордо несут оружие, Мистик может покрыть свои одежды рунами и иконами для защиты от Разрушительных Сил, а Мудрец может нести стопку пергамента в руках и автоперо на поясе. Такой выбор может быть бессознательным, Воитель — чистый боец и по умолчанию выглядит готовым к бою. Его пристрастие к сражениям является результатом его зачастую насильственного подхода к решению проблем, который и определяет его роль. Другие аколиты могут не раскрывать свои роли, либо сознательной маскировкой, либо благодаря иным обстоятельствам. Ассасин может носить серую и ничем не примечательную одежду, это поможет ему скрытно подобраться к цели. Такой выбор может быть как сознательным выбором, так и традицией его родного мира или предыстории, но жертвы выделяют в своём убийце лишь всепоглощающую страсть к убийству в глазах.

Заметка для игроков: роли

Решение о роли персонажа, возможно, самый важный этап создания персонажа, поскольку здесь определяется тип аколита и его функция во время игры. Родной мир и предыстория отвечают за историю персонажа до его становления аколитом, но от роли зависит его текущее положение и занятие. Игроки, заинтересованные в ролевом опыте определённого типа, могут выбрать роль по своим предпочтениям, так увлечённые тайнами могут взять Искателя или Мудреца. Кроме того роль помогает игроку определить реакцию персонажа на происходящее и вектор его развития. Роли — мощные инструменты отыгрыша и игрок всегда должен помнить роль своего персонажа и учитывать её при принятии решений о способе действий.

Кроме того роли персонажей стоит учитывать и при создании отряда — крепкий отряд, чаще всего, включает персонажей с широким разнообразием ролей. Отряд Воителей может выиграть физическое сражение, но, скорее всего, будет испытывать проблемы с обнаружением еретиков, которых нужно истребить. Разработка успешного сочетания ролей сделает отряд более успешным, а также даст каждому игроку шанс проявить себя. Нельзя сказать, что в отряде доминируют лишь несколько интересных для отыгрыша ролей, но игроки и МИ должны работать вместе ради обеспечения персонажей интересными приключениями желаемого типа игры.

В целом в Империуме широко используются обращения по типу родного мира или месту работы, вроде дикого мира и Адептус Астра Телепатика. Однако, названия ролей на самом деле не применяются как названия или обозначения; они отвечают за тип мышления или склонностей персонажа и используются только в игромеханике. В 41-ом тысячелетии нет профессии или титула «Десперадо» или «Искатель», есть только контрабандисты мрачной торговли и клятвогончие санкционарии улья Десолеум. Ни один персонаж не обратится к другому по роли, игроки должны использовать роли в качестве помощи в отыгрыше, но не в качестве имён или титулов.

Хотя аколит на службе инквизитора может расти и изменяться, даже может сам стать инквизитором, его роль не меняется. Он может получить новые способности, приобрести новое снаряжение и завести новые знакомства, но это не изменит способ их использования. Десперадо может обрести великую власть и влияние, использовать контрабанду ксено-артефактов для выслеживания всей Безликой Торговли и заполучить влияние на весь сектор, но по-прежнему будет обходить углы и лгать. Мудрец может научиться обращаться с болтером и цепным мечом не хуже Арбитра, но всё равно применит их только после досконального изучения новой угрозы. Роль является неотъемлемой частью личности аколита и, подобно долгу, заканчивается только в смерти.

Каждая представленная роль включает описание персонажей данного типа и пример из сектора Аскеллон. А также специальные правила, применяющиеся к персонажу с этой ролью:

Склонности роли: Склонности (см. стр. 83) получаемые персонажем с этой ролью во время создания персонажа.

Талант роли: Таланты (см. стр. 144) получаемые персонажем с этой ролью во время создания персонажа. Обратите внимание, что в данном случае персонаж не обязан соответствовать требованиям таланта.

Бонус роли: Уникальная способность, которую персонаж с этой ролью получает во время создания.

Также даны два примера персонажей с этой ролью, при создании которых были использованы улучшения характеристик, таланты, умения и даже психические силы.

Каждый игрок выбирает своему персонажу одну роль, и решает, какую функцию персонаж выполнял до и после вступления в отряд. Пример персонажа включает наброски прошлого и мотивов, игрок может их использовать для развития собственного персонажа, кроме того они могут помочь выбрать роль планируемому персонажу. После выбора роли персонаж немедленно получает специальную способность роли.

Ассасин

Талантливые убийцы, посвятившие свои жизни искусству смерти; торговцы смертью высшей пробы, они отлично обучены и способны убить свою цель множеством отвратительных и ужасающих способов.

"Смерть придёт к вам и вы не сможете ей отказать".

— Таллан Квот, орден Упокоённой Плоти

Даже в переполненной кровью и смертью вселенной есть те, кто превратил убийство в возвышенную форму искусства. Ассасин провёл жизнь, оттачивая талант убийцы, совершенствуясь с каждой отнятой жизнью. Хотя многие слуги Императора опытны в бою, Ассасина привлекает только сам акт убийства и мало волнуют банальность сражения. Ведомые нездоровой жаждой чужой крови или холодной безжалостной отрешённостью, они могут быть самых разных типов, связанных с друг-другом лишь желанием нести смерть наиболее грандиозным или эффективным образом. Такие люди неизбежно вступают в одну из организаций, где почитаются убийства или есть нужда в подобных специалистах. Многие вступают в культы смерти — общества восхищающихся смертями. Других могут рекрутировать загадочные имперские организации, занятые санкционированными убийствами. Но во всех случаях Ассасина определяет аналогичный подход к жизни и желание развивать свой талант, страсть к убийствам, которая не угаснет пока ему самому не подарят смерть.

Роль Ассасина

Зачастую Ассасины мастера не просто убийства, но и захвата жертвы, а также ударов без предупреждения. Как и большинство смертоносных хищников Империума, Ассасин сначала выслеживает свою добычу, выбирая момент её наибольшей слабости и наибольшего шанса нанести максимальный урон. Такой подход требует немалых познаний в скрытности и внедрении, очень сложно проскользнуть мимо часовых и охранников, или найти проход в самую неприступную крепость. Как смертоносные призраки, Ассасины появляются из ниоткуда, молча устраняют свои цели и снова исчезают. По настоящему умелый Ассасин может убить цель не обнаружив себя, оставив преследователям лишь страх, недоумение и труп. В этом аспекте Ассасин – отличный разведчик, собирающий информацию и распространяющий раздор среди врагов, пока его товарищи-аколиты выполняют свою миссию.

Часто Ассасины искусны в обмане и маскировке. Если он столкнётся с преградой, мимо которой не пробраться незамеченным и которую невозможно пробить, Ассасин способен изменить обличие. Хотя это и не основной аспект роли, многие Ассасины — хамелеоны, меняющие свою внешность для соответствия обстановке или маскировке под врага. Для этого они изучают искусство обмана, и учатся копировать речь и манеры своих врагов, дабы остаться в их рядах нераскрытыми. Такие способы позволяют подобрать поближе к цели, свободно проходить через контрольные посты и прочие препятствия, атаковать ничего не подозревающую добычу, а затем бесследно исчезнуть.

Специальные правила Ассасина

Все персонажи-Ассасины получают следующие преимущества:

Склонности роли

Ловкость, Навык Стрельбы *или* Навык Рукопашной, Полевое, Изящество, Восприятие

Талант роли

Искушённый *или* Вскочить

Бонус роли

Уверенное Убийство : В дополнение к обычным использованиям очков Судьбы (см. стр. 357) когда Ассасин успешно попадает атакой он может потратить очко Судьбы на нанесение первым попаданием дополнительного урона равного количеству степеней успеха проверки атаки.

Также Ассасины специалисты в точечном насилии, выбивая конкретных врагов или поражая цели, считающие себя в безопасности. Будь-то клинок и яд? или снайперская винтовка и дистанционно управляемая взрывчатка, Ассасин может поразить противника быстро и неожиданно. Пока менее скрытный аколит потратит множество патронов или взорвёт целый район, Ассасину для ликвидации цели нужен только один выстрел или бросок ножа. Такой талант очень полезен, когда нужно минимизировать побочный ущерб или требуется устранение только одной фигуры, например лидера восстания или культа.

В дополнение к навыкам скрытности, обхода обороны и устранения сложных целей, Ассасины также хорошие бойцы поддержки. Тяжело вооружённым и бронированным аколитам, он может помочь массой способов, от снайперского прикрытия до уничтожения бегущих или ослабленных врагов фланговыми атаками. Используя свои навыки убийства, Ассасин может, в правильных обстоятельствах, нанести ужасающий урон и открыть товарищам-аколитам путь к завершению задачи. Он может отстреливать неприятелям головы с многокилометрового расстояния или быстро и кроваво разрывать врагов пистолетом и клинком, а после исчезать в тени.

Персонажи-Ассасины

Обычно Ассасины считают большинство проблем разрешимыми путём точного и безошибочного убийства, а их тела и разумы наилучшим образом подготовлены для его совершения. Ассасины находят удовольствие в таком разрешении проблем и рассматривают убийства как акты преданности и почитания Императора. Миры Империума являются домом многочисленных культов смерти, гильдий убийц, кланов торговцев жизнями и иных мест, где ценится искусство убийства. Некоторые секты, постоянно живущие в окружении смерти и разрушения, почитают смерть как силу природы, мстительного бога или непостоянного союзника. Персонаж-Ассасин может прийти из одной из таких организаций или изучить свои навыки в одиночку за многие годы использования своего таланта.

Ассасины, рождённые в ульях или на фабриках мировкузниц, отдают предпочтения стрелковому оружию и технологическим способам убийства. Культы смерти этих миров часто тренируют своих членов в использовании продвинутых или экзотических видов оружия, таких как сложные микро-взрывчатые вещества и электрогарроты. Их противоположности, Ассасины с диких миров полагаются на более примитивные орудия. Даже если в будущем такой персонаж поменяет металлический меч на силовой, его место всегда будет вблизи цели. Жизнь в таких условия даёт более глубокое понимание природы, так что Ассасины с миров смерти могут быть искусны в использовании ядов родной планеты.

Высокородные Ассасины убивают несколько иным способом — используя не только ресурсы развитых миров, но и тонкие методы социального взаимодействия, а также овладевают навыками скрытого передвижения с помощью маскировки и обмана. Кроме того часто в их распоряжении куда больше ресурсов чем у их скромных коллег. Некоторые благородные дома поощряют в своих членах такие наклонности — это позволяет получить услуги надёжных убийц, к тому же связанных кровью. Многие культы смерти чтят имперских святых и Ассасины из миров-храмов могут почитать своё искусство неотъемлемой частью религиозной жизни и укреплять свою веру в Императора с каждым убийством. Ассасины всего Империума связаны общей преданностью смерти и убийству, а их жертвам тем более нет дела до тонкостей биографии.

Пример Ассасина: Каррис Тадиро

Каррис был членом Острых ангелов, одной из смертоноснейших банд Плотерезов улья Десолеум. Но оставил банду ради поисков своей столь же смертоносной сестры Каринны, исчезнувшей несколько лет назад после резни в её банде — Родословные. Его поиски охватили весь улей. С каждым новым убийством Каррис всё больше ценил сам процесс, пока тот не заменил ему всё. Сейчас он путешествует по всему сектору, убивая по приказу, но регулярно изыскивает возможности убийства ради поисков сестры.

Примеры развития Ассасина

Многие Ассасины концентрируются на скрытности, для облегчения подхода к жертве, и стрелковом оружии, для облегчения отхода после убийства. На этом пути игрок может сделать из своего персонажа смертоносного снайпера, способного тихо пробраться на позицию и, подстрелив еретика, начать или завершить бой. Хотя такой Ассасин может наблюдать плоды своего труда только через магнокуляр или прицел винтовки, он смакует удивлённые выражения на лицах холодеющих трупов.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Ловкость, Навык Стрельбы, Восприятие.
Умения: Акробатика, Атлетика, Безопасность, Скрытность.
Таланты: Несущий Смерть, Двойной Выстрел, Выучка с Экзотическим Оружием, Глаз Мстителя, Меткий Стрелок, Мощный Выстрел, Негде Прятаться, Убийственная Точность, Выбор Цели, Выучка с Оружием (Лазерное, Твёрдотельное).

Любой человек может убить, но для некоторых это призвание. Для них смерть не цель, но произведение искусства. Они восхищены близкими убийствами и влюблены в зазубренные гарроты и экзотические яды. Создание такого Ассасина будет включать повышение навыков ближнего боя, особенно с различным оружием, а также безоружного боя. Кроме того в дальнейшем он может создавать уникальные зелья, и покрывать ими свои клинки или впрыскивать в ткани своих жертв.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Интеллект, Сила, Навык Рукопашной.
Умения: Запретные Знания (Химия), Медика, Ремесло (Химия), Ремесло (Мортикатор).
Таланты: Удар Ассасина, Мастер Клинка, Бой Вслепую, Несущий Смерть, Неотразимая Атака, Убийственный Удар, Убийственная Точность, Костолом, Выучка с Оружием (Низкотехнологичное).

Хирургеон

Владыки плоти, знающие священную анатомию и использующие её как для исцеления, так и для пыток; они посвятили свои жизни изучению биологических форм и возможностей смертных тел.

"Вы правильно поступили, что дожили до моего прибытия. Я позабочусь о вас должным образом".

— медик Юуу Аттрин

Секреты плоти тщательно охраняются Империумом. Подобно Адептус Механикус, ревностно защищающим обряды и ритуалы технологии, иные также охраняют знания о человеческом теле. Хирургеонам были открыты эти тайные пути, шаг за шагом они открывали тайны биологии и осматривали влажные сырые извлечённые органы. Они понимают благословенную форму Человека и других видов жизни, и способны сохранить или контролировать её. Некоторые Хирургеоны могут выйти из рядов Адептус Механикус Биологис, другие из полевых медиков Астра Милитарум или сестёр Адептус Сороритас орденов Госпитальер. Прочие могли быть врачами в нелегальных хаб-клиниках, шаманами-целителями или личными медлордами правителей шпилей. Способности вознесли их к вершинам Империума, ведь Хирургеоны могут лечить или мучить согласно собственному желанию или приказу господина. Так что умелый Хирургеон всегда найдёт должность палача или пытальщика, ведь его способность вызывать боль жизненно важный товар для иерархов имперского общества. Однако, больше чем талантом палача или целителя, Хирургеон характерен жаждой знаний и экспериментаторством, часто за счёт здоровья своих пациентов. Это навязчивое стремление может привести к великому открытию и триумфу, или созданию такой мерзости, которая не должна была существовать.

Роль Хирургеона

Наука о теле и разуме в Империуме является тайной, доступной лишь немногим. Как аколит, Хирургеон получает полную свободу практиковать своё искусство и не испытывает недостатка в объектах как лечения, так и причинения боли. Главным даром Хирургеона является способность чинить повреждённую плоть, разбитые кости и искажённые разумы с помощью установки аугментаций или более сложных операций. Хотя солдат или бандит может знать основы лазприжигания ран или перевязки кровоточащих конечностей, преданность и умения Хирургеона превосходят их на порядок. В его руках плоть становится лучше от рождения. Труд Хирургеона не просто медицина, но искусство манипулирования плотью ради воссоздания её в новых и улучшенных конфигурациях.

Целители существуют на всех мирах, хотя их сущность и возможности широко варьируются в зависимости от социальных факторов и местных табу. Адепты Биологис из Адептус Механикус — специализированные Хирургеоны, которым доверены сокровенные тайны человеческой плоти, они изучают механику тела и как заменить его благословенной технологией, хотя некоторые свободомыслящие могут пытаться улучшить существующие органы. Астра Милитарум имеет бессчётное количество армий по всей галактики, и в каждом полку, так или иначе есть врачи.

С талантом целителя приходят и знания палача, инквизиторы часто используют знания Хирургеонов во время допросов. Многие инквизиторы и сами имеют талант менять боль на правду, однако Хирургеон способен поддерживать жизнь в объекте практически до бесконечности и причинять ему ужасную, невыносимую боль. Хороший Хирургеон изобретателен в пытках, ведь ему необходимо сломить стойкость и нечеловеческую физиологию врагов Человечества, и постоянно изыскивает новые способы выявления истины.

Хирургеоны не только исцеляют раненных и допрашивают заключённых, они также могут быть интеллектуалами и исследователями, погружающимися в глубины имперских секретов или хранящими древние знания Адептус Механикус. Действующие вне границ, установленных Культом Машины, должны быть крайне осторожны, поскольку Механикум редко игнорирует осквернителей мистических тайн науки. Так что им стоит проводить свои исследования в тайне, для чего защита Инквизиции прекрасно подходит. Многие нелегальные целители нашли в отряде инквизитора убежище от преследования Механикус, а инквизитор — умелого помощника. Другие — охотники, оставляющие за собой последствия чудовищных провалов и множество спрятанных трупов, находящие убежище от безумия в служении высшей цели.

Специальные правила Хирургеона

Все персонажи-Хирургеоны получают следующие преимущества:

Склонности роли

Полевое, Интеллект, Познание, Сила, Выносливость

Талант роли

Сопротивление (выберите одно) *или* Нокдаун

Бонус роли

Преданный Целитель : В дополнение к обычным использованиям очков Судьбы (см. стр. 357) когда персонаж-Хирургеон проваливает проверку Первой Помощи, он может потратить очко Судьбы чтобы добиться автоматического успеха; степени успеха этой «проверки» равны бонусу Интеллекта Хирургеона.

Персонажи-Хирургеоны

Зачастую выбравшие путь Хирургеона являются выходцами из Адептус Механикус, служащих Омниссии и погружающихся в тайны Биологис. Также они часто рождаются на мире-улье или мире-кузнице и ежедневно трудились рядом присягнувшими Культу Машины. Так что ко времени вступления в отряд на персонаже явно видны следы влияния Механикус — он имеет лишь тень прежнего тела, погребённую под аугментированными конечностями и искусственными органами.

Персонажи, овладевшие искусством Хирургеона вне Механикус, часто являются выражением породившего их мира. Хирургеон с мира-храма считает целительство путём божественного вдохновения и стремится излечить верующих. Подобно Инквизиции, Министорум часто использует Хирургеонов как палачей, хотя и по совершенно другим причинам. Умелый Хирургеон может создать себя репутацию искупителя используя боль как инструмент, но не извлечения истины, а очищения души, выжигая скверну греха с мучительной точностью.

Хирургеоны важны для общества даже без продвинутых технологий. Во многих диких мирах есть шаманы, знахари, духо-целители и прочие талантливые самородки. Хотя их методы могут показаться устаревшими и дикими, Хирургеоны примитивных миров способны творить с чудеса с плотью, а их кремневые лезвия и грубые отвары не менее эффективны, чем многие медицинские технологии Механикум. Многие такие Хирургеоны служат в полках Астра Милитарум как медицинские работники, им дают базовую полевую тренировку и бросают в пекло войны, где они, обычно, быстро погибают. Для аколитов, стремящихся выжить в бою и служить Императору дальше, Хирургеон ценен и важен независимо от его происхождения.

Пример Хирургеона: Джол Поллукс

Техно-жрец Поллукс пребывала Магос Биологис Ядра Тета пятьдесят лет, с раннего детства посвятив себя тайнам плоти. Как и многие её коллеги с этого экстремистского мира-кузницы, она работала на грани ереси, в её случае это пределы органического и нетехнологического. Постоянные эксперименты над плотью и пределами возможностей жизни сделали её отличным врачом, и, хотя практикой она пренебрегает, товарищи могут на неё положиться.

Примеры развития Хирургеона

Владычество над плотью и кровью требует мощного интеллекта и долгих десятилетий исследований, а применение этих знаний по приказу инквизитора — психологической гибкости и стойкости к постоянной опасности. Игроки могут создать Хирургеона по этому шаблону через совершенствование интеллекта и физической стойкости персонажа. Лучше всего персонажу послужат умения, позволяющие выявить и вылечить раны и недуги.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Интеллект, Восприятие, Выносливость.
Умения: Бдительность, Медика, Учёные Знания (Химия), Проницательность, Ремесло (Химик).
Таланты: Семижильный, Вложенное Знание, Чуткая Интуиция, Мастерство (Медика), Сопротивление (Яды), Крепкое Телосложение, Спринт, Превосходный Хирургеон.

Несмотря на огромные возможности и пугающую репутацию, инквизиторы часто сталкиваются с теми, кто не желает делиться информацией. В таких случаях неоценимы услуги индивида со знаниями и талантом к насильственному извлечению информации. Игроки за такого Хирургеона могут развить своему персонажу навыки ближнего боя, а также интуицию и проницательность, это позволит надавить на субъекта и заметить изменение его состояния в процессе.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Интеллект, Сила, Навык Рукопашной.
Умения: Атлетика, Запретные Знания (Ересь), Допрос, Запугивание, Медика, Проницательность.
Таланты: Боевая Ярость, Разговор с Толпой, Скоординированный Допрос, Работа Под Прикрытием, Аккуратный Допрос, Неистовство, Костолом.

Десперадо

Негодяи и наёмники, живущие острым умом и оружием на бедре, талантливые воры, бандиты и преступники, они продают свои услуги за максимальную цену, с удовольствием набивая карманы монетами.

"Медленно поворачивайся. За твой труп я получу меньше, но тоже немало".

— Джаз Климба, гильд-охотник коллектор

На каждом мире есть мужчины и женщины, выживающие на окраине или живущие сдачей своих талантов тем, кому нужны мышцы и пушки, а не вопросы. Десперадо, это пёстрая группа объединяющая мерзавцев, охотников за головами, работорговцев, пиратов и ренегатов, то есть всех, кто существует на границе закона или полностью вне его. Они могут быть очаровательными мошенниками или суровыми людьми, не знающими иного языка, кроме языка насилия. Большая часть из них крайние индивидуалисты, не преданные никому, кроме текущего нанимателя. Обнаружив в себе талант трясти как богачей, так и бедняков, некоторые дрейфуют от полузаконных заработков как телохранители и силовики, до откровенного воровства и убийств. Прожившие достаточно долго становятся мастерами предчувствия опасности, общения с другими представителями своего рода и познаний когда нужно бросить всё и валить. Также они могут быть талантливыми ганслингерами, используя оружие для самозащиты или убийства вставших на пути. Сущность Десперадо определяется эгоистичностью их натур и презрением к властям, они выбирают путь вне закона, особенно если он позволит жить свободно и богато.

Роль Десперадо

Десперадо процветают на том уровне имперского общества, что является суровым и неумолимым, а для выживания требует в равной мере ума и оружия. Большая часть имперских подданных рождаются с ясным положением в обществе, и пусть им суждено тяжело трудиться на токсичном заводе или бессмысленно перекладывать бумаги они знают, что пока они делают свою работу, им обеспечен паёк и крыша над головой. Но Десперадо не таков, он вырвался из пут родной касты ради обретения подобия свободы на периферии общества. С жизнью там приходят умения и таланты, могущие оказаться бесценными для аколитов, часто вынужденных преследовать свою добычу или расследовать преступления и ереси в тёмных пустошах.

Не обременённый почтением к мелочным законам Десперадо может провернуть большинство операций, будь то проникновение в охраняемое здание, торговля нелегальными товарам, подкуп силовиков для саботажа расследования или давление на контактов и подрядчиков, которые не существуют для большинства. Поскольку аколитам весьма полезно обходить законы мира, такие способности могут стать гранью между срывом прикрытия в логове криминального лорда и тёплым приёмом у него же.

Живший за пределами относительной безопасности имперского общества, Десперадо имеет немалый опыт выживания в одиночку. На густонаселённом мире-улье это могут быть знания о том, как найти самую чистую воду или вкуснейшие грибы, а также какие области подулья нестабильны и опасны. На диком приграничном мире Десперадо очень быстро выясняет, какие города сравнительно гостеприимны, а в каких сначала стреляют, а потом уже приглядываются. Наиболее же ценным навыком Десперадо является умение определить заслуживающих доверия и насколько они его заслуживают. Это, в свою очередь, делает его опытным специалистом по общению с людьми и очень полезно, когда нужно кого-нибудь обмануть или обхитрить. Так Десперадо может превратить неудобную правду в более полезный ресурс.

В бою инстинкт выживания Десперадо выражается в грязных приёмах и готовности быстро выхватить оружие. Любой проживший достаточно долго Десперадо знает, что грань между жизнью и смертью заключается в умении определить, когда можно сражаться, а когда необходимо бежать. Промедление также может стать смертельной ошибкой. Пока офицер Астра Милитарум заворожённо следит за стратегической картиной сражения, Десперадо пытается закончить бой как можно скорее и выжить. Он не станет рисковать и пристрелит безоружного, если тот будет представлять угрозу. Такое отношение хорошо послужит там, где спасут только быстрый ум и быстрый пистолет.

Специальные правила Десперадо

Все персонажи-Десперадо получают следующие преимущества:

Склонности роли

Ловкость, Навык Стрельбы, Защита, Общительность, Изящество.

Талант роли

Мягкое Приземление *или* Выхватить Оружие

Бонус роли

Беги и Стреляй: Однажды за раунд, после совершения действия Движения, персонаж-Десперадо может выполнить одну Стандартную Атаку с имеющимся у него оружием типа Пистолет как Свободное действие.

Персонажи-Десперадо

Империум страдает от преступников на каждом уровне общества, от родовитых дельцов с юридическим образованием, и жаждой приметить его на потомственных конкурентов, до грязных подонков, режущих друг-друга за гроши. Десперадо выживают в этих мирах наилучшим образом, превращая невзгоды и бедствия в новые возможности и богатства. На развитых мирах Империума Десперадо живут в тени общества, среди банд и уличных воров, зарабатывая как могут. Они редко к кому привязывается, ведь не раз те кто убеждали персонажа в вечной дружбе, становились врагами, долгие годы предательств и самого худшего в человеке убили в нём любой оптимизм. Десперадо из миров-ульев, миров-кузниц или миров-храмов знакомы с жизнью среди толп человечества и слишком хорошо знакомы с человеческой природой, зато прекрасно умеют использовать её в своих интересах. Те из них, кто достигает успеха, способны подняться очень высоко, скользя между социальных слоёв благодаря коварству и силе, используя в равной мере природное обаяние и дымящийся лазпистолет.

Пустоторождённые Десперадо, как и их коллеги с диких миров, развиваются по другому — дикий фронтир, обширные пустоши и звёздо-плавательные суда требуют от желающих сбросить контроль общества совсем иных качеств. В примитивной пустыне Десперадо могут быть бандитами, занимающимися своим ремеслом в позабытых уголках между островками цивилизации. Выдающиеся бандиты могут стать владыками изгоев, вожаками банд или сходных групп, пока повеление инквизитора не поставит их таланты на службу Человечеству. В глубинах космоса история может идти сходным путём — Десперадо могут доминировать на небольшом преступном мирке станции или судна, а то и свободно плавать в пустоте как звёздные мародёры.

Высокородные Десперадо, пожалуй, самые изобретательные из своего рода, в своих противозаконных начинаниях используют весь статус своего семейства или дарованные рождением богатства. Десперадо из занимающей выгодное положение семьи может много лет без малейшего опасения грабить свой народ, опасаясь лишь всенародного восстания или гнева более могущественных. В таких случаях благородный Десперадо способен сбежать от наказания в другую систему, а иногда и поступить на службу Инквизиции, которая спросит о прошлом лишь когда копаться в нём полезно.

Пример Десперадо: Тимо Сар'Се

Несколько лет Тимо служил в Бдении Юноны, где поддерживал законы столицы. Во время расследования одного убийства, он наткнулся на тайник с контрабандными ксено-реликвиями и узнал сколько за них заплатят. После заключения сделки, которая принесла невиданные для него богатства, Тимо бросил службу (но не оружие) и, бежав от гнева Бдения, организовал свою переправку на другой мир. Позднее он работал с Мрачной торговлей и формирующейся Бледной Лигой как контрабандист и добыватель необычных предметов, пока не пересёкся не с тем человеком. Он служит аколитом по большей части неохотно, но его контакты на теневом рынке и преступные познания служат высшей цели, по крайней мере, пока.

Примеры развития Десперадо

Непрощёными маргиналами за гранью закона долго могут быть только те, кто имеет быстрые ноги и ещё быстрее наживает на курок. А для службы Инквизиции их умения и скорость с оружием должны быть исключительными, почти легендарными. Для создания такого Десперадо игроку лучше сосредоточиться на талантах, позволяющих пользоваться двумя оружиями одновременно и других способностях, позволяющих выжить когда полетят пули.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Ловкость, Навык Стрельбы, Выносливость.
Умения: Акробатика, Уклонение, Управление, Скрытность.
Таланты: Амбидекстрия, Двойной Выстрел, Трудная Мишень, Стрельба от Бедра, Вскочить, Выхватить Оружие, Обоерукий мастер, Обоерукий воин, Выучка с Оружием (любое Стрелковое).

Некоторые люди обладают способностью выживать и процветать в любой страте общества. То, что для этого приходиться прибегать к не вполне законным способам, таких людей мало заботит. Эти индивидуумы полагаются на свой талант ко лжи и манипулированию ради достижения своих целей. Для создания такого Десперадо игроку лучше сосредоточиться на развитии социальных способностей своего персонажа. Также можно создать персонажа основанного на скрытности и обмане, так ему будет проще вводить противника в заблуждение.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Ловкость, Общительность, Восприятие.
Умения: Бдительность, Обаяние, Обман, Дознание, Учёные Знания (Преступность), Ловкость Рук, Скрытность.
Таланты: Мягкое Приземление, Разговор с Толпой, Постоянная бдительность, Сеть Контактов, Работа Под Прикрытием, Лицо В Толпе, Чуткая Интуиция, Вскочить.

Иерофант

Фанатичные последователи Императора, они непоколебимо верны вере; миссионеры и священники, единственная цель которых состоит в распространении Его слова и праведном убийстве его врагов.

"Жизнь без Императора, есть жизнь ложная, а, следовательно, подлежащая истреблению".

— пастор Давос По, перед Очищением улья Федилус

Культ Императора действует по всему Империуму. Слава владыки Человечества, древние тайны Бога-Машины и более миллиона религий — всё связано с почитанием божественного Императора. Иерофанты посвящены Имперским Кредо как священники и исповедники, клирики и мудрецы, ораторы и демагоги что несут Его слово и обеспечивают соблюдение догматов веры бесчисленным населением. В каждом Иерофанте как в человеке Императора есть аспект божественного, искра пламенной убеждённости, что поднимает их против тьмы и хранит живой душу Империума, даже если тело раскалывают извне и изнутри. С огнём, быстрым правосудием и десятью тысячами лет истории Иерофант готов сразить любого, кто выступит против него и его бога. Иерофанта характеризуют, прежде всего, убеждённость и отношение к Императору — это его меч и щит от всех врагов Империума, и там, где другие поддадутся страху и сомнению, Иерофант атакует со словом Императора на губах и непоколебимой верой в сердце.

Роль Иерофанта

Вера в Императора связывает Империум воедино и даёт ему цель двигаться вперёд против порчи и безрассудной агрессии ксено-империй. Иерофант воплощает эту веру в себе и приносит её в отряд. В галактике Император почитается в бесконечных обличиях и Иерофант может принадлежать к любой из множества ветвей Имперского Кредо. Большее чем слова и деяния, Имперское Кредо является живой и дышащей сущностью, что вдохновляет и укрепляет душу Человечества, а также защищает её от ужасов вселенной. Обязанность Иерофанта заключается в защите душ окружающих, поддержании их чистоты от скверны Варпа и коварной лжи чужацких эмиссаров. Зачастую, Иерофант становится последним барьером на пути страха и безумия, подстерегающих аколитов среди равнодушных звёзд. Против врагов, само существование которых немыслимо для человеческого разума, поможет только лишь вера, и лишь она даст аколитам возможность исполнить свой священный долг перед Императором. Именно поэтому Иерофант является сияющим символом долга для окружающих и вестником слова Императора, способного дать людям надежду в самый тёмный час.

Против многих противников Иерофант прекрасно подходит, а именно против использующих Варп в качестве оружия или существ, для которых смертелен пылающий свет Императора. Таким образом, Иерофант является орудием самого Императора и анафемой для всех порождений потустороннего. Его убеждённость может опалить плоть демонической твари, закрыть брешь между мирами и повергнуть во прах ведьму, а также совершить многие другие славные чудеса. Кроме того Иерофант — могучий щит от страха, вызываемого ксено-расами, что охотятся с помощью первозданного ужаса. Иерофант может закалить душу человека и тем защитить её от этих угроз, заменив мелочные мысли о смертности долгом перед Императором и славой служения Ему.

Специальные правила Иерофанта

Все персонажи-Иерофанты получают следующие преимущества:

Склонности роли

Общительность, Нападение, Общение, Выносливость, Сила Воли.

Талант роли

Плечом к Плечу *или* Ненависть (выберите одно)

Бонус роли

Власть над Массами : В дополнение к обычным использованиям очков Судьбы (см. стр. 357) персонаж Иерофант может потратить очко Судьбы на автоматический успех проверки умения Обаяние, Командование или Запугивание, степени успеха равны бонусу Силы Воли Иерофанта.

В своей роли лидера и вдохновителя Иерофант часто становится великим оратором, сплетая свои слова и речи в паутину влияния на окружающих. Опытный Иерофант способен изменить настрой толпы несколькими умело подобранными фразами или сподвигнуть её на праведное убийство. Годы обучения в Министоруме, или ином учреждении Имперского Кредо, наделили его уникальным пониманием умов Человечества и того, как направить волю толпы на благо Императора. Немногие жители Империума не отреагируют на такое воздействие, особенно от члена Адептус Министорум. Что-то глубоко внутри них отвечает на проповеди, возможно, таковы плоды многолетней индоктринации и учений Экклезиархии.

Иерофанты часто неоценимы при взаимодействии с Экклезиархией, поскольку знакомы с их методами и обычаями, это также помогает манипулировать ими. Где бы ни работали аколиты, везде они найдут следы Министорума, его священники и клирики плотно сплетены с Империумом, сохраняя его монолитность Имперским Кредо. Иерофант может преуспеть в этих ситуациях, служа путеводным светом для своих спутников также, как Император является его путеводным светом.

Персонажи-Иерофанты

Культ Императора существует во множестве форм и каждый мир чтит Его мощь по своему. Иерофанты отображают это разнообразие по всему Империуму, от примитивных святых старцев диких миров, до сложных структур духовенства на мирах-храмах. Как вестники слова Императора, Иерофанты существуют ради распространения веры. Министорум мало заботится о местных доктринах, если, конечно, они чтят Императора и Имперское Кредо. Таким образом, Иерофант может иметь собственную, и довольно оригинальную, интерпретацию Имперского Кредо, вплетая в него древние верования своего родного мира, в которых Императора могут представлять в виде солнца и звёзд, а его святых — как великих морских тварей или пылающих вулканов. Кроме того зачастую Иерофант сохраняет

атрибуты своего родного мира — регалии, что он носил будучи членом местной секты или совершает священные для его народа ритуалы и обряды.

На диком мире вера Иерофанта в Императора может воплощаться в почитании природных явлений и могучих зверей, а ульевики и пустоторождённые могут чтить дух своего корабля или города. В таких обществах местные жители могут приписывать улью или кораблю душу и почитать его как бога, тщательно отмечая его гудения, скрипы и раскаты, ища в них признаки недовольства или гнева. При появлении на таких мирах Имперского Культа эти суеверия вписывают в Имперское Кредо, с тех пор считается, что это Император присматривает за ними в облике духа улья или корабля. В результате, Иерофант из этих мест может видеть божественное в любом городе или корабле, он рассматривает их как священные места и старается не злить его дух. Такой подход сбивает с толку никогда не живших в улье или на космическом корабле, но в эти учения часто вплетён здравый смысл и стоит прислушаться к словам Иерофанта, когда тот заводит речь о табу на выход данной дверью в одиночку или пророчествует по цвету светящейся руны. Всё это, как и многое другое, в высшей степени важно для Иерофанта — такова его вера и нет ничего важнее её.

Пример Иерофанта: Еизекиль Скайспикер

Когда Миссионарус Галаксия приземлилась на дикий мир Рунд, Еизекиль первой из своего племени мужественно приблизилась к ещё дымящейся комете и чудным существам, прибывшим в её чреве. Через несколько месяцев она покинула свой народ ради распространения слова Небесного Отца по всему Рунду и глаза её горели пламенной убеждённость как полуденное солнце. Ныне она восторженно служит Небесному Отцу на величайшей равнине в равной мере как проповедник, что просвещает и восхваляет, и как поборник своего нового бога, сжигающей и уничтожающий любого хулителя имени Его.

Примеры развития Иерофанта

Для истинно верующего угроза боли, ран или смерти не более чем препятствия. Ибо сказано «Лишь смерть положит конец долгу». Он тот, чья вера в Императора столь сильна, что служит щитом от всех опасностей. Игрок может создать такого персонажа путём повышения стойкости его тела и разума. Этот Иерофант пользуется своей верой как доспехами и игнорирует удары, вынося такие травмы и ужасы, что сломили бы боле слабых.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Выносливость, Навык Рукопашной, Сила Воли.
Умения: Запретные Знания (Демонология, Мутанты), Медика, Парирование, Выживание.
Таланты: Несокрушимая Вера, Бастион Железной Воли, Контратака, Отринь ведьмовство, Искушённый, Неубиваемый, Сопротивление (Психические Силы), Крепкое Телосложение, Непреклонный, Истинная Стойкость.

Человечество постоянно рискует погрузиться во тьму под неустанным натиском ксеносов, еретиков и мутантов. Оно опирается на плечи Иерофантов, таких как данный персонаж, что горят ярко и тем страшат тьму. Словом и делом он вдохновляет ближних своих на подвиги и самопожертвование, а прометиумное пламя позволяет ему найти и выжечь из галактики всё, что дерзает угрожать Человечеству.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Общительность, Сила, Сила Воли.
Умения: Командование, Запугивание, Лингвистика, Учёные Знания (Имперское Кредо), Проницательность.
Таланты: Боевая Ярость, Мастер Боя, Неостановимый Натиск, Неистовство, Аура Власти, Ненависть (Еретики), Неотразимая Атака, Связи (Адептус Министорум), Сопротивление (Страх, Жара), Яростный Натиск, Выучка с Оружием (Зажигательное).

Мистик

Души, затронутые Варпом и наполненные его сверхъестественной силой; псайкеры, варп-провидцы и шаманы, они прокляты и благословлены силами манипулировать мистическими энергиями Имматериума и обращать их против врагов.

"Ваша власть мимолётна. Моя же — вечна, её пламя будет пылать ещё долго после моей смерти".

— псайкер примарис Каллеен Ка, приступая к Сожжению Режущего Картеля

Тысячи лет эволюции породили в Империуме целые поколения псайкеров, душ, одарённых талантом манипулировать могучими, но непредсказуемыми силами. Мистиков, так или иначе, коснулся Варп и те получили некоторый контроль над его приливами и проблески понимания как его использовать. Будучи псайкерами примарис, примитивными варп-провидцами или мятежными колдунами, Мистики дают Человечеству связь с Морем Душ, а также его силами и обитателями. Эти проклятые дары позволяют Мистикам смотреть на многие вещи как на связанные между собой. Даже малейшее происшествие может быть признаком потустороннего влияния, а технологии крайне мало помогают против невидимого врага. Даже проблеска потустороннего существования достаточно, чтобы познать хрупкость реальности, и от этого знания необходимо защитить обычного подданного Империума. Имматериум и его использование могут дать человеку спасение в самый опасный момент, оружие против врагов или проблеск грядущего. Однако он — как древние моря Терры — непредсказуем, неукротим и способен измениться за один миг. Такова опасность, с которой Мистики проведут всю жизнь — знание того, что все дары и положение, что приносит им сила, она же, скорее всего, и уничтожит вместе с их жизнью. Мистиков определяет их связь с Варпом, она наделяет их знанием за пределами доступного обычному человеку и единственной стоящей защитой от ужасающих сущностей, жаждущих прорваться в реальность.

Роль Мистика

Псайкеры встречаются в пределах Империума регулярно, их используют для коммуникации через Варп, ведения войн и обследования разумов жителей. Мистики понимают природу психических сил лучше большинства, имея собственные силы или какое-либо другое, более редкое, понимание природы Варпа. Многие инквизиторы сами псайкеры или имеют аколитов-псайкеров, используя их силы для сканирования разумов в поисках информации. Мистик осознаёт, что галактика не просто скопление звёзд и планет, но оболочка другой, состоящей из психической энергии, вселенной в которой каждая душа сияет подобно пламени свечи. Познавшие это могут научиться видеть эти энергии и, в конечном итоге, манипулировать ими, пока реальность не станет текучей и изменчивой, представляющей не большую преграду, чем густой туман.

Даваемая Мистиком помощь и поддержка часто ограничивается его силами манипулирования Имматериумом. К сожалению, с великой силой приходит великая опасность и Мистик, хотя и является специалистом в тайных искусствах, может стать жертвой собственного запретного знания и жутких сил. В мгновение ока Мистик может потерять контроль над силой и стать открытым порталом между реальностью и Варпом, выпустив безграничную энергию, неистовых демонов или ещё большую опасность. В лучшем случае это проявляется в виде психических феноменов: призрачных голосов, взрывающихся зеркал или заморозке окружающих предметов и существ. В худшем — одержимость демоном или массово уничтожение всего вокруг. Неудивительно, что другие аколиты могут нервничать, имея дело с Мистиком, даже тем, кто демонстрирует полный контроль и не имеет в прошлом тёмных пятен. Трудно абстрагироваться от возможности непреднамеренного уничтожения со стороны своего товарища.

Вне зависимости от рисков Мистик не просто защитник от колдовства. Зачастую Мистик обладает немалыми тайными познаниями. Смотрит ли он в души других, выискивая порчу, или заглядывает в Варп ради предсказания будущего, Мистик может найти ответы, недоступные обыденными способами. Поскольку само понятие времени в Варпе весьма абстрактно Мистик может получить информацию о событиях как давно прошедших так и тех, что ещё не произошли. Часто риск стоит награды, и многие инквизиторы прибегают к таким методам ради победы над врагами.

Цена за дары велика — часто Мистики отдалены от других аколитов. Для человека естественно бояться того, что он не понимает, а Мистик воплощает в себе неизвестность, кроме того, доступ к запретным знаниям и способность манипулировать реальностью, зачастую беспокоящими и жестокими способами, ещё больше отдаляют его от окружающих. Мало кто желает проводить время рядом с тем, кто умеет читать мысли и изменять реальность, даже если он товарищ по службе Императору. Мистики часто бессознательно вызывают ощущение дискомфорта у окружающих людей. В результате Мистики, обычно, обречены на дружбу только с голосами в голове, да с медленно подступающей тенью грядущей гибели.

Специальные правила Мистика

Все персонажи-Мистики получают следующие преимущества:

Склонности роли

Защита, Интеллект, Познание, Восприятие, Сила Воли.

Талант роли

Сопротивление (Психические Силы) *или* Варп-чувство.

Бонус роли

Смотрящий в Варп : Персонаж-Мистик начинает игру с элитным улучшением Псайкер (см. стр. 108). Желательно, чтобы Сила Воли персонажа была не менее 35.

Персонажи-Мистики

Дар псайкера не разбирает, достаётся ли он мужчине или женщине, также ему всё равно, где человек проживает. Некоторые считают его мутацией, и потому утверждают, что области с частыми мутациями имеют большую популяцию затронутых Варпом. На практике же всё зависит от прихотей судьбы и непостижимых сил, что непознаваемы Человечеством. В зависимости от характера общества Мистиков рассматривают по разному, поносят и изгоняют на края цивилизации как мерзости, или наделяют

статусом и влиянием как одарённых. Но даже если общество их терпит, они всегда стоят особняком и мало где в Империуме рады их видеть. Персонажи-Мистики, скорее всего, относятся к одной из двух групп — санкционированные на Терре и обученные использовать свои дары, или оставшиеся, так или иначе, необнаруженными и несанкционированными, а потому выживающие как могут, таясь ото всех.

Пережившие обучение санкционированные псайкеры могут выходить из различных обществ, служить в одном из разбросанных по галактике полков Астра Милитарум, работать в качестве астропатов или даже советников правителей и губернаторов. Даже на самых высоких постах рядом всегда есть те, кто готов действовать при малейшем намёке на вышедшие из-под контроля силы — всаженный в голову болт завершил немало карьер Мистиков.

Несанкционированные псайкеры ведут существование куда более опасное, как для них самих, так и для окружающих. Они часто получают знания о своих возможностях из передающихся из поколения в поколения поучений шаманов и колдунов или лишь на половину понятных книг, и живут в постоянном страхе разоблачения и смерти. На пограничных или диких мирах псайкер может жить так много лет, закрывшись от общества и зарабатывая устрашающую репутацию тёмной ведьмы или колдуна. Только сильнейшие из них доживут до зрелости, и требуется немалая сила воли чтобы защититься от демонической одержимости и сохранить душевное здоровье. Инквизитор может взять такого человека к себе на службу по многим причинам, в его власти оградить своего несанкционированного прислужника от остальной части Империума.

Пример Мистика: Эос Ду Аквилла-14

Эос жила среди астероидов Порт-Аквиллы, работая на одном из многочисленных торговых постов, разбросанных по всему поясу. Она росла, восхищаясь каждым огнём, что могла найти на станции. Десятки свечей плакали воском вокруг её кресла, даруя тепло, пока необъяснимый холод сгущался вокруг. Со временем она поняла, что огонь показывает тайны будущего, намёки на то, что ещё не произошло. Для неё не стало неожиданностью, когда странно одетые люди прибыли на станцию, ведь лицо их лидера она видела в пламени свечей уже давно. С тех пор она заботится о том, чтобы огонь Императора никогда не угас.

Примеры развития Мистика

Для псайкера не редкость воспринимать движение нитей судьбы напрямую. Для большинства, он в лучшем случае, просто шарлатан, в худшем — опасный колдун, но против врагов Человечества он может стать мощным оружием. Игрок может создать такого Мистика сконцентрировавшись на силах Предсказания, а также способности соотнести эти видения с другими.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Общительность, Восприятие, Сила Воли.
Умения: Бдительность, Обаяние, Запретные Знания (Оккультизм, Варп), Ремесло (Предсказатель).
Таланты: Бой Вслепую, Разговор с Толпой, Постоянная бдительность, Вспышка Озарения, Чуткая Интуиция, Негде Прятаться
Психические Силы: Предчувствие, Предостережение, Прекогниция, Предвидение, Варп-чувства.

Использовать силы Варпа — значит навлекать катастрофу, но есть те, кто использует свои силы для защиты товарищей и сражения с ужасами внутренними, внешними и потусторонними. Этот персонаж использует свои психические силы именно так, защищая союзников и сокрушая тех, кто осмеливается им угрожать.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Ловкость, Выносливость, Сила Воли.
Умения: Бдительность, Уклонение, Медика, Психонаука.
Таланты: Постоянная бдительность, Крепкий Орешек, Благоволение Варпа, Сопротивление (Психические Силы), Непреклонный, Варп-Блок.
Психические Силы: Живучесть, Укрепление сил, Телекинетический Купол, Телекинетический Щит.

Мудрец

Блестящие умы, обладающие превосходным понимание чисел, логики и шифров; внимательные учёные, знатоки наук и легенд, они являются хранителями истины и обладают непревзойдённым пониманием галактики.

"Они полагают, что дата-кэш утерян или уничтожен, однако у меня есть доказательство, что это не так".

— Пеллюциддан Тоом, инфомагистр Десолеума

В Империуме накоплен столь огромный объём информации, что лишь специально обученные или аугментированные аколиты способны более ли менее в нём ориентироваться. Мудрецы — это талантливые люди, известные под многими именами: автосаванты, лексмеханики и калькулюс логи. Зачастую они состоят в Адептус Администратум или Адептус Механикус, где им доверяют хранение и каталогизацию огромных объёмов данных. Объединяющий миллионы миров и миллиарды душ Империум во многих отношения существует только на пожелтевших пергаментных листах архивов, пыльных инфопланшетов и, в крупнейших городах, гигантских дата-криптах. Мудрецы каждый день записывают, хранят и ориентируются в ежедневно увеличивающихся терриконах данных. Они способны разглядеть недоступные большинству закономерности, получить доступ или восстановить данные, считавшиеся утерянными или непостижимыми, после чего донести нужные знания до товарищей. Такой труд требует великой умственной мощи и мастерства, а зачастую и имплантированных когитаторных массивов и логис-цепей, дарующих большую скорость мышления и объём памяти. Мудрецы могут получить доступ к многотысячелетнему объёму отсортированных имперских данных и найти там пропавшие секреты, а также совершать логические переходы, если этих данных не хватит.

Роль Мудреца

Знание — это сила, и Мудрец хранит большую часть знаний Империума, проводя жизнь за просеиванием океана данных и отслеживая схемы связывающие великие организации и сектора Империума воедино. Пока Иерофант ищет истину в учении Имперского Кредо, а Мистик в поисках ответов вглядывается в запредельное, Мудрец знает, что ответ уже есть, главное, знать, где его найти. Немногие аколиты столь же умны как Мудрец, способный обработать огромный объём информации и отсеять крупицы истины от потоков лжи. Мудрец сможет не только читать и понимать содержимое бесконечных потоков информации, но и знает, откуда они пришли и куда ведут. Следствием этих талантов может оказаться использование логики для разрешения загадок, не имеющих на первый взгляд ответов, например, расшифровка ксено-языка или расчёт следующего шага враждебной организации.

Для Мудреца всё сущее лишь головоломка, а каждый код будет побеждён и расшифрован, кусок за куском. Мудрец живёт данными и видит закономерности там, где другие разглядят лишь хаос. Мудрец является источником информации и взломщиком шифров, а также использует хитрость и интеллект для направления своих туповатых товарищей, ориентированных более на сражения. Но даже в открытом конфликте Мудрец может направлять огонь и выявлять слабые места врагов, доказывая, что применённая в нужное время капелька знания может иметь разрушительные последствия. Собственное же поле боя Мудреца, это взаимодействие с Администратумом, планетарными правительствами и местными властями. Там, где другие потеряются или будут сбиты с толку излишествами бюрократии, Мудрец видит сквозь административные препоны и может проложить себе путь сквозь них к самому сердцу проблемы. С помощью манипулирования Имперскими агентствами в сочетании с влиянием Инквизиции, Мудрец мало чего не способен сделать, будь то получение подкреплений, срыв поставок или даже блокировка целых городов.

Мудрец, как правило, знает обо всём понемногу; даже если он не изучал предмет детально, есть хороший шанс, что он сталкивался с ним во время своих штудий. А в случае с объектом, о котором Мудрец знает очень мало или не знает ничего вовсе, ему требуется довольно мало времени на обработку новой информации или обширные исследования. Это часто делает их исключительными стратегами, естественная склонность наблюдать и анализировать зачастую более эффективна, чем безрассудная агрессия, обычная для имперских офицеров.

Общим недостатком одержимых данными и информацией Мудрецов является то, что они никогда не узнают всего или хотя бы достаточно, они всегда будут искать ещё одну книгу или ещё одни скрытый факт, чтобы прибавить его к хранимой коллекции секретов. Так что Мудрецы будут изучать все, даже мелочные и несущественные, данные которые найдут, бесконечно читая и исследуя, пусть даже в ущерб текущей задаче. Богатство знаний, хранящихся у них в головах, также может заставить их игнорировать текущие проблемы, путать прошлое и настоящее или переводить разговор на места и народы, неизвестные окружающим. От этой болезни нет лекарства, только устойчивый поток новой информации может помочь контролировать себя, также занять ум помогают следующие одна за другой задачи.

Специальные правила Мудреца

Все персонажи-Мудрецы получают следующие преимущества:

Склонности роли

Интеллект, Познание, Восприятие, Техно, Сила Воли.

Талант роли

Амбидекстрия *или* Разговор с Толпой

Бонус роли

Жажда Знаний : В дополнение к обычным использованиям очков Судьбы (см. стр. 357) персонаж-Мудрец может потратить очко Судьбы на автоматический успех проверки умения Логика или умений Знания, степени успеха равны бонусу Интеллекта Мудреца.

Персонажи-Мудрецы

Информация есть везде, а спектр её фантастически разнообразен от записей об общественной жизни до ошеломляющих дата-хранилищ Адептус Администратум. Персонажи-Мудрецы, неважно, являются ли они членами Администратума или другой великой имперской организации, могут опираться на эти данные. Мудрецы в Адептус Механикус и на мирах-ульях и мирах-кузницах постоянно связаны с межпланетным траффиком, он

на гигатоннах пергамента или чисто эфирных информационных потоках, существующих без физической формы. Втягиваясь в паутину данных они постоянно учатся, всё глубже и глубже вникая в знания Империума. По повелению инквизитора Мудрец может переместиться на более ценные залежи информации, а если окажется достаточно стойки разумом, то и в бесконечные глубины тайн Инквизиции.

Вышедшие из иных обществ могут иметь иные функции, становясь летописцами и хранителями истории и тайн своего родного мира. Пустоторождённые Мудрецы могут впитать в себя всё, что можно узнать об определённом типе судов или классе космических станций и многое о движении самих звёзд. Мудрецы с диких миров могут быть сказителями и бардами своих народов, собирая древние сказания и легенды, а также более прикладное богатство: познания о растениях, животных и погоде. Мудрецы миров-храмов, скорее всего, изучают Имперское Кредо и легенды о прославившем родной мир святом, часто более подробные, чем записанные в книгах Министорума. Во всех этих формах Мудрец является самым образованным из людей, хорошо известным, хотя и не обязательно уважаемым, за талант постоянно анализировать и изучать бесконечные данные, которые и составляют Империум.

Пример Мудреца: Харлон Оннис

За время жизни скромного клерка-энсина Сбора, Харлона на Ларане 9к там прошли несколько крупнейших оснований полков во всём секторе. Здесь десятки тысяч человек, танков и машин поддержки регулярно подготавливаются к погрузке и отправке; Харлон тщательно записал каждую деталь, а также выгравировал название каждого полка на великой арке, через которую пролегал путь к челнокам. Жизнь Харлона была неизменна пока в его крошечном тёмном офисе не появился непримечательный человек в сопровождении высокого лорда Сбора и не потребовал информацию, которую никто иной, даже старшие клерки, не смогли предоставить. После этого Харлона немедленно перевели, его способности к последовательной выборке данных срочно потребовались в другом месте. Так закончилась его служба на Ларане и началась куда более захватывающая, чем он когда либо желал.

Примеры развития Мудреца

Знание — есть сила, и чем древнее, тем сильнее. Зачастую такие знания не более чем легенды, маленькие истории, что не стали апокрифом, но зачастую именно там скрываются тайны, способные осветить тьму ереси. Связывание одних легенд с другими может помочь с текущей задачей отряда. Такие Мудрецы будут расширять познания в языках, науках и исполнительском искусстве, поскольку так лучше постигаются легенды.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Ловкость, Интеллект, Общительность.
Умения: Акробатика, Общие Знания (Сектор Аскеллон, Империум), Запретные Знания (Легенды), Лингвистика (Высокий Готик, Низкий Готик), Учёные Знания (Геральдика, Легенды), Ремесло (Эпистолярий, Исполнитель).
Таланты: Искушённый, Аура Власти, Вложенное Знание.

Одного знания недостаточно — оно должно быть защищено и сбережено, ведь открытое знание менее ценно. Это особенно верно в отряде инквизитора, ведь безопасность миссии и идентичности имеет первоочередное значение. Для таких Мудрецов секреты стали навязчивой идеей, причём как раскрытие их, так и поддержание тайны. Такой персонаж может вырасти в мастера криптографии и шпионажа, эксперта по вскрытию вражеских систем безопасности. Еретические псайкеры встречаются ныне в удивительном количестве, так что стоит озаботиться защитой своего разума.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Ловкость, Интеллект, Восприятие.
Умения: Логика, Учёные Знания (Криптология), Безопасность, Скрытность, Ремесло (Криптограф).
Таланты: Бастион Железной Воли, Сеть Контактов, Работа Под Прикрытием, Лицо В Толпе, Сопротивление (Психические Силы), Непреклонный.

Искатель

Опытные охотники и следователи, одержимые погоней за добычей; преследуя её, они тщательно просеивают секреты Империума, а приближаясь для убийства, они сами становятся секретом.

"Отметины от ксено-клинка очевидны, но после кто-то расширил раны пытаясь скрыть чистый срез. Некто хочет скрыть, что здесь на самом деле произошло".

— арбитратор Себастин Натто

Аколит, идущий путём Искателя, живёт охотой и неустанен в своих расследованиях. Там где другие выбирают простой путь насилия или отказываются от преследования, Искатель находит следы добычи, будь то еретик, скрывающийся от имперского закона, или тайна, окутанная паутиной лжи. Он зациклен на неизвестном, никогда не отдыхая пока загадка не будет разгадана, а погоня закончена. Иногда тайна может оказаться для Искателя важнее искоренения выявленной ереси или поимки беглого псайкера, и когда подходит время решения или захвата, персонаж теряет интерес. Искатель, прирождённый детектив и следователь, вынюхивающий правду где бы она не пряталась, как среди византийского интриганства властей Империума, так и в лабиринте городов и сообществ. Там, где другие найдут только тупики и ложные следы, Искатель, используя свою проницательность и острые чувства, обнаружит жизненно важные улики, разоблачит интриги и откроет тайны. Именно внимание и одержимость деталями характеризуют Искателя, и независимо от того, использует ли он их для становления охотником или следователем, они постоянно толкают Искателя на раскрытие следующего секрета, разоблачение очередной лжи и поимку самого неуловимого хищника.

Роль Искателя

До устранения врагов Человечества их необходимо найти. Талант Искателя в этом даёт ему преимущество. Он способен разыскать правду среди секретов и раскрыть истинную сущность вещей. Опытный охотник, Искатель умеет оценивать сильные и слабые стороны своей добычи, он может понять, как она думает, как действует и как удобнее её сразить. Жертва может скрываться в самых разных местах, от шпилей городов-ульев, до древних орбитальных станций. В природе Искателя — адаптироваться и развиваться для преодоления возникающих на пути препятствий, это делает его отличным проводником и разведчиком, чувствующим наилучший способ пересечь опасную местность или найти интересующий аколитов объект. Часто Искатель ведёт отряд через чуждую территорию, и жизнь товарищей зависит от его инстинктов и чувства окружения.

Искатель всегда знает, что его окружает. Зачастую он первым обнаруживает врага и засады, видит опасность там, где иные разглядят только убаюкивающую обыденность, или интуитивно догадывается о природе добычи и предвидит нападение. В дикой природе это выражается в роли охотника, траппера и проводника, а в городе Искатель становится детективом, следователем или квестором. В делах Инквизиции охотничий инстинкт и умение раскрыть правду делают Искателя весьма ценным. Многие инквизиторы возвысились благодаря своему Искателю.

Специальные правила Искателя

Все персонажи-Искатели получают следующие преимущества:

Склонности роли

Общительность, Интеллект, Восприятие, Общение, Техно.

Талант роли

Чуткая Интуиция *или* Разоружение

Бонус роли

Ничто не Ускользнёт от Меня: В дополнение к обычным использованиям очков Судьбы (см. стр. 357) персонаж-Искатель может потратить очко Судьбы на автоматический успех проверки умения Бдительность или Дознание, степени успеха равны бонусу Восприятия Искателя.

Эта движущая сила Искателя может быть как благом, так и проклятием — расследование может завести его совсем не туда, где он способен выжить. Во тьме галактики между звёзд скрываются бесчисленные ужасы, как и в глубине холодных пустых миров и среди древних забытых руин. Во многих этих местах человека вовсе не должно было быть, там скрываются вещи, что случайно остались от погибших эоны назад и давно забытых цивилизаций. Здравомыслящие прислушаются к учению Императора и оставят такие места в прошлом, отвращая свой разум от всего, что лежит за пределами безопасного мира. Но Искатель не из таких. После того как он взял след, он пойдёт по нему до конца, такова двойственная природа таланта Искателя — искать истину и попадать в опасности. Пережившие их могут получить повеление Инквизиции и присоединиться к другим столь же сильным.

Будучи частью отряда, Искатель должен заниматься ересями, вилянием ксеносов и другими опасностями, но его поиски могут увести его слишком далеко от формальной цели. Ни одна тайна не существует в вакууме, так что зачастую исследование одной ереси раскрывает другие угрозы Человечеству. Поддержание должного внимания становится очень важным и товарищам-аколитам, возможно, придётся удерживать Искателя от новой тайны до завершения текущей операции. Искатели редко уважают личные тайны, так что если их естественные склонности не сдерживать, многим аколитам придётся не по нутру раскрытие их прошлого.

Персонажи-Искатели

Где есть преступники, там есть и те, чей долг их ловить и привлекать к ответственности. Является ли Искатель силовиком из хаб-блока или главным егерем дикого мира, он всегда является ключевой частью имперского общества. Высокородные Искатели могут прокладывать свой путь к вершинам власти, где они могут наилучшим образом использовать свои таланты и не сдерживать свою навязчивость, не контролируемую более неодобрением равных. Как контролёры и повелители уровней улья или

даже целого мира, они могут командовать силовиками, искоренять врагов и поддерживать желаемый порядок. Менее родовитые Искатели со развитых планет могут заниматься полевой работой на хаб-улицах или проводить расследования как силовики. Любой Искатель, хорошо справляющийся со своей работой, может заработать внимание инквизитора. Его может привлечь почти сверхъестественное чутьё или обширные знания и глубокое понимание преступного мира.

Искатели из менее населённых общин, вроде диких миров и пустотных объектов, обладают меньшими ресурсами и вынуждены работать с тем, что есть. Это делает их выносливыми и изобретательными, часто использующими знания об окружении, способном задержать или убить добычу. Искатели этого сорта зачастую искусны в выживании, поскольку вынуждены долго выслеживать добычу на окраинах своего мира.

Другие часто ранее служили исследователями на судах вольных торговцев или Эксплораторов, и, возможно, были свидетеля раскрытия тайн, к которым их владыки плохо подготовились. Другие могли быть разведчиками Астра Милитарум или искателями ведьм из Адептус Астра Телепатика. Во всех случаях они Искатели — неустанные охотники, не прерывающие расследования пока жертва не будет схвачена.

Пример Искателя: Фари Ге'на Там

В Десолеуме клятвы священны, а тех, кто отказывается от них или, что ещё хуже, пытается исказить свой клятвенный механизм, ждёт суровое наказание. Во-первых, безклятвеник должен быть найден, этим занимается подразделение санкционариев — Клятвогончие, одной из которых была Фари. После получение предписания они неумолимы и выследят свою жертву хоть в темноте подулья, хоть во внешних пустошах. Её последняя работа, захват крупной секты занимавшейся подделкой клятвенных механизмов, принесла ей новых союзников, которые стремились защитить улей от проникновения внемирового культа. Впечатлившая их лидера (который погасил её клятвенный долг) Фари покинула Десолеум в погоне за ещё более опасной добычей.

Примеры развития Искателя

Начал ли он жизнь как следопыт дикого мира, обездоленный охотник из недр города-улья, искатель потерянных артефактов или упорный следователь Адептус Арбитрес, острые чувства и безошибочное чутьё крайне важны для этого персонажа. Такие люди полезны инквизитору, поскольку следы порчи могут быть столь же малозаметны и губительна она сама. Этот персонаж способен восстановить точную последовательность событий по пятнышку крови и следу в пыли.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Ловкость, Навык Стрельбы, Восприятие.
Умения: Бдительность, Уклонение, Навигация (Наземная), Скрытность, Выживание.
Таланты: Мягкое Приземление, Постоянная бдительность, Трудная Мишень, Стрельба от Бедра, Искушённый, Чуткая Интуиция, Меткий Стрелок, Негде Прятаться, Выхватить Оружие, Сопротивление (Страх), Быстрая Перезарядка, Спринт.

Если бы он не был в отряде, он, скорее всего, направил бы свою поразительную интуицию на преступные или даже ещё более тёмные цели. Быть может так он и поступил, но ныне занимается куда более высоким и важным делом. Тонкие социальные сигналы, подёргивания лицевых мышц и темп дыхания для него лишь открытая книга. Этот персонаж может читать человека как инфопланшет, заполненный грехами и слабостями.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Общительность, Интеллект, Восприятие.
Умения: Бдительность, Обаяние, Обман, Дознание, Лингвистика (Высокий Готик), Проницательность.
Таланты: Разговор с Толпой, Работа Под Прикрытием, Сеть Контактов, Лицо В Толпе, Вспышка Озарения, Вложенное Знание, Искушённый, Чуткая Интуиция, Сопротивление (Психические Силы).

Воитель

Закалённые бойцы и ветераны всех видов боя; они имеют большой опыт как в разжигании войн, так и в их завершении, а также применении насилия ради исполнения приказа любой ценой.

"Хватит болтовни. У меня есть гранаты".

— Джаклиндайл Сан успешно ведёт переговоры об освобождении лорда Галлифа

Единственная константа в 41-ом тысячелетии — война. Хищные ксеносы и враждебные силы осаждают Империум со всех сторон, и каждый аспект промышленности, в конечном итоге, работает на войну. Воитель является результатом этого титанического конфликта, он прибыл с фронта или разрушенного войной мира. Он мог быть солдатом Астра Милитарум, искалеченным многими годами, проведёнными на чужом поле боя, жестоким арбитратором, закалённым улицами родного города, или бандитом из осквернённого подулья. Он приучен к виду страшных ран и треску лазганов. Для Воителя жизнь есть конфликт, и большинство решений сводится к прямому и брутальному применению силы, обычно им самим. В любом случае, он опытный боец с обширными познаниями о природе битвы. Также он прожил достаточно долго, чтобы узнать пару способов остаться в живых даже в пекле самого безнадёжного сражения. Воитель прекрасно подготовлен для боя и считает его лучшим способом решения проблем, а самыми надёжными способами общения — цепной меч и ручная пушка. После боя он остаётся раненым, но живым, а враги остывают в лужах крови. Поскольку немногие цели инквизиторского расследования уклоняются от прямого столкновения, помощь Воителя неоценима, несмотря на то, что он редко может гарантировать выживание кого-то кроме себя.

Роль Воителя

Инквизитор всегда нуждается в боевиках и солдатах, способных защитить его или поддержать его решения силой оружия. Воитель — лезвие любого клинка и использует свой опыт и мастерство подавления своих врагов потоком огня. Хороший Воитель также разбирается в тактике и способен в бою направлять других, действуя как тактический командир. Когда требуется человек, способный выдержать самый страшный удар — этот человек Воитель. Так что в любых делах, связанных с насилием, инквизитор может положиться на Воителя как на специалиста в тактике малых групп и доминировании на поле боя.

Кроме того Воитель зачастую талантливый пилот и наводчик самых опасных орудий и самых мощных машин Империума. Будь то суборбитальный корабль, ховер-машина или шагоход, скорее всего Воитель знает как оно функционирует и каковы пределы его возможностей. Даже при управлении незнакомой машиной он, скорее всего, сможет ей управлять благодаря отточенным рефлексам и природной уверенности. Ветеран Астра Милитарум может управлять многими тяжёлыми орудиями, водить танки или самоходную артиллерию. Бандит из улья может управлять или модифицировать промышленные машины и, как правило, имеет опыт работы с огромным количеством маленького и импровизированного оружия, а также самодельной взрывчаткой. Воин дикого мира может уметь использовать только примитивное оружие, однако сами принципы насилия универсальны, и он не менее смертоносен.

Специальные правила Воителя

Все персонажи-Воители получают следующие преимущества:

Склонности роли

Навык Стрельбы, Защита, Нападение, Сила, Навык Рукопашной.

Талант роли

Железная Челюсть *или* Быстрая Перезарядка

Бонус роли

Эксперт Насилия : В дополнение к обычным использованиям очков Судьбы (см. стр. 357), после успешного прохождения проверки атаки, но до определения места попаданий, персонаж-Воитель может потратить очко Судьбы на замену полученных степеней успеха проверки на свой бонус Навыка Стрельбы (для стрелковой атаки) или Навыка Рукопашной (для рукопашной атаки).

Столкнувшийся лицом к лицу с множеством врагов Воитель может проницательно разбираться в характере и поведении. Он способен разоблачить фальшь по бегающим глазам или подёргиванию пальца на курке, и определить, готов ли враг драться насмерть или может отступить. Воитель существует благодаря силе оружия и, как правило, признаёт сходных по духу людей несмотря на маскировку или обман. Окружающие могут счесть такую оценку поверхностной, но Воитель выживает благодаря скорости реакции. Так что эти поспешные суждения не раз спасали ему жизнь.

Но прежде всего Воитель живёт для смерти. Никто не покидает Астра Милитарум, Адептус Арбитрес или жестокую банду улья не увидев смерть десятков своих товарищей. В отличие от Ассасина, убийство для него не великое искусство или форма поклонения, которую необходимо смаковать и чтить, но лишь необходимый шаг для защиты собственной жизни, и когда враги пали, Воитель чувствует, что одержал победу — прожил ещё один день.

Персонажи-Воители

Каждый мир Империума уникален и в своих конфликтах, от парных дуэлей и групповых схваток около-цивилизованных миров до масштабных битв громадных армий. Воителя, так же, как и его таланты и черты, формируют условия его сражений. Вышедший из рядов известной организации, вроде Астра Милитарум или Адептус Арбитрес, он забирает с собой специализированные навыки. Они влияют на его боевые стили и определяют большую часть его боевой доктрины, оставаясь с ним независимо от последующего обучения.

Обитатели диких миров учатся сражаться в жестоких и примитивных условиях, среди варварских племён и кочевых мародёров. Такие Воители предпочитают рукопашное оружие, поскольку выше всего почитают

надёжность, а иногда и личную честь, они уважают физическую силу и выносливость, презирая хитрость и лукавство, поскольку на их родине слабость означает смерть, а выживают лишь сильнейшие. Даже если такой Воитель получит доступ к передовым технологиям, таким как силовое оружие и современная броня, он, обычно, сохраняет некоторое оружие родного мира, например окровавленный топор или дубину, которая всегда останется предпочитаемым оружием.

Воители миров-ульев и миров-кузниц — мастера технологий, но не забывают и про рукопашную, поскольку часто сражаются в тесноте хаб-тунелей. Воители миров-кузниц также склонны аугментировать свои тела согласно учению Культа Машины, они отвергают слабые мясные конечности ради священной чистоты стали. Иногда они даже заменяют свою руку на лазган или болтер, стремясь всегда иметь оружие.

Пустоторождённые Воители разделяют принятие технологий с ульевиками и кузнечниками, но специализируются на сражениях в космосе, становясь мастерами абордажа и безвоздушных боёв. Для пустоторождённых эффекты низкой и ответствующей гравитации незначительны, таково преимущество постоянной жизни в космосе. Хотя, на фоне бойца из пустошей дикого мира, они могут показаться тонкими и хрупкими, они живут как и все Воители — насилием и войной.

Пример Воителя: Карн Веслин

Карн ухитрился выжить и преуспеть в одном из самых кошмарных подульев под Весуна Регис, что на Юноне, где он отточил свои навыки в кровавых ямах сильной банды мутантов и отбросов. Его слава распространилась, и соперничающий вожак заманил его в засаду. Карн с трудом выжил и поклялся отомстить. В своих поисках он наткнулся на иномирцев, и была заключена сделка: его помощь в получении легендарной техно-реликвии в обмен на их помощь в уничтожении заклятого врага. После двойного успеха, у Карна осталось мало причин остаться, и он отправился вместе с уже своим отрядом за врагами куда опаснее мутантов.

Примеры развития Воителя

Сражения со скрывающимися во тьме ужасами и массовое уничтожение врагов для этого персонажа не просто святая обязанность, но привилегия. Он видит своё предназначение в принесении стали и огня, и это укрепляет его руку, помогая убить то, что другие не смеют даже вообразить. Игрок может создать Воителя, сделавшего первые шаги на пути смертоносного рукопашника, способного выстоять в схватке с сильнейшими врагами Императора.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Навык Рукопашной, Сила, Сила Воли.
Умения: Атлетика, Уклонение, Парирование, Допрос.
Таланты: Мастер Клинка, Контратака, Сокрушительный Удар, Отринь ведьмовство, Неотразимая Атака, Железная Челюсть, Крепкое Телосложение, Быстрая Атака, Истинная Стойкость, Выучка с Оружием (Низкотехнологичное)

В качестве оружия можно использовать практически всё. Для этого персонажа все безоружные просто недостаточно креативны. Будь то крепление штыка к винтовке или создание самодельной взрывчатки, этот персонаж проявляет немалую изобретательность. Для таких Воителей прямое насилие никогда не является лучшим выходом, вместо этого они найдут или создадут лучший инструмент своего кровавого труда.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Навык Рукопашной, Навык Стрельбы, Интеллект.
Умения: Уклонение, Управление (Наземная), Техпользование, Ремесло (Оружейник, Техномант).
Таланты: Мастер Брони, Плечом к Плечу, Мощный Выстрел, Негде Прятаться, Выхватить Оружие, Искусный Стук, Длань Омниссии, Выучка с Оружием (выберите одно Стрелковое).

Шаг 4: Трата очков опыта, получение экипировки

«По крайней мере, он позволил мне сохранить пистолет. Иногда он позволял брать оружие из собственного арсенала. Но чаще всего мы находили способы получить необходимое после приземления».

— Гекс Авриль, из *Мемуаров Служения*, личных воспоминаний

Характеристики, родной мир, предыстория и роль персонажа определяют его сущность, но не являются уникальными способностями и умениями различных служителей Инквизиции. Для отображения всего чему персонаж научился на службе, каждый персонаж игрока получает очки опыта (ОО) на протяжении всей игры. Игрок может тратить их на повышение характеристик и умений, приобретение новых талантов и получение доступа к знаковым элитным улучшениям.

Когда персонаж получает очки опыта, они прибавляются к его общему количеству опыта. Игрок может потратить их в любой разрешённым МИ момент или сохранить на потом.

Начальный опыт

Каждый персонаж игрока начинает с 1,000 ОО, доступных при его создании. Этот опыт отображает всё, чему аколит научился до поступления на службу к инквизитору, в дополнение к опциям создания персонажа. При наличии консенсуса это число может быть увеличено, для отображения более могущественных аколитов, или уменьшено для получения менее опытных персонажей, возможно, завербованных начинающим инквизитором.

Склонности

Помогающие инквизитору защищать Человечество приходят с великого множества миров, организаций и культур. Это приводит к тому, что конкретный аколит может изучать некоторые области знаний легче других, а в другой области ему придётся приложить массу усилий.

Dark Heresy учитывает эти наклонности как склонности, получаемые персонажем во время его создания. Они представляют собой задачи или способности, в которых персонаж особенно одарён и может изучать значительно легче остальных. Описание каждого улучшения характеристики, умения и таланта имеют связанные с ним склонности, как правило, две (хотя очень редкие способности имеют одну склонность). Если склонности персонажа совпадают с требуемыми склонностями, то изучение этой способности становится довольно простым, т.е. требует меньше очков опыта для приобретения. Если у персонажа есть только одна склонность улучшения, то он получает небольшую скидку, а если есть две — скидка существенно возрастает. Игрок может приобрести своему персонажу улучшение, не имея общих склонностей, но обычно это очень дорого.

Обратите внимание, если во время создания персонажа он получает одну склонность дважды из разных источников, он её не удваивает. Вместо этого он выбирает и получает склонность-характеристику которой у него ранее не было.

Общая

Умения и таланты с Общей склонностью столь просты в освоении, что их можно изучать вне зависимости от предыстории или наклонностей персонажа. Для отображения этого, все персонажи **Dark Heresy** имеют эту склонность.

Склонности-характеристики

Есть девять склонностей, чьи названия аналогичны названиям характеристик: Навык Рукопашной, Навык Стрельбы, Сила, Выносливость, Ловкость, Интеллект, Восприятие, Сила Воли и Общительность. Они отображают способность персонажа повышать соответствующую характеристику, а также связанные с ней умения и таланты. Следует отметить, что Влияние не имеет склонности-характеристики, поскольку игроки не могут улучшать её за очки опыта.

Нападение

Персонажи с этой склонностью предпочитают использовать грубую силу вместо более тщательного, стратегического подхода. Эти аколиты часто бросаются в рукопашную охваченные безудержной яростью или разрывают врага превосходящей огневой мощью.

Изящество

Умения и таланты со склонностью Нападение фокусируются на чистой, брутальной силе, способности же со склонностью Изящество полагаются на безошибочное мастерство и тщательное планирование. Аколиты со склонностью Изящество могут стать экспертами в стрельбе на дальние дистанции или использовании экзотического оружия.

Защита

Аколиты с этой склонностью быстро учатся выживать среди смертельного хаоса сражения. Являются ли они искусными обороняющимися или упрямыми крепышами, они выживают на полях сражений и в полных насилия подульях 41-ого тысячелетия, вымощенных костями более слабых.

Псайкер

Склонность Псайкер могут получить лишь обладающие редкой способностью владеть психическими силами. Также она указывает на способность ощущать сверхъестественные энергии, сигнализирующие о присутствии обитателей Варпа или использовании психических сил.

Техно

Лишь немногие осмеливаются вмешиваться в работу мистических артефактов Тёмной Эры Технологий, и ещё меньше людей преуспевают в этом. Персонажи со склонностью Техно неспособны понять принципы работы машин, но легко общаются с их духами и способны получить результат там, где другие найдут лишь неудачу.

Познание

Бесчисленные миры и колоссальные организации Империума накопили больше информации, чем возможно познать за миллион жизней. В то время как большинство подданных Императора остаются в неведении относительно великих и загадочных путей Империума, персонажи со склонностью Познание могут сравнительно легко получить доступ к информации.

Лидерство

В Империуме живут несметные миллиарды людей, но без руководства они не более сильны, чем блеющие овцы или непослушные дети. Эффективное командование бесценно для защиты Человечества, и аколиты с этой склонностью способны превратить трясущихся от страха гражданских в мстительную армию готовую штурмовать еретическое капище или защищаться от ксеносов-налётчиков.

Полевое

Выжить на суровых просторах Империума порой не менее сложно чем в настоящем сражении. Аколиты со склонностью Полевое легко приспосабливаются и преуспевают в мириаде ситуаций, от душных джунглей, до унылых пустынь.

Таблица 2-2: Улучшения характеристик

Соответствующих склонностей	Простое	Среднее	Тренированное	Значительное	Экспертное
Две	100 ОО	250 ОО	500 ОО	750 ОО	1,250 ОО
Одна	250 ОО	500 ОО	750 ОО	1,000 ОО	1,500 ОО
Ни одной	500 ОО	750 ОО	1,000 ОО	1,500 ОО	2,500 ОО

Общение

Обмен словами может быть не менее опасным, чем перестрелка, особенно для незнакомых с правилами и законами словесной войны. С этой склонностью легко выучить, как наилучшим образом использовать медоточивые речи и жёсткое запугивание для продуктивного общения с самонадеянными священниками, свободолюбивыми вольными торговцами и иными персонажами.

Улучшение характеристик

Можно улучшить природные способности разума и тела персонажа. При приобретении улучшения характеристики, персонаж навсегда повышает данную характеристику на +5. Улучшения характеристик разделены на пять уровней:

- **Простое**: Небольшое совершенствование потенциала персонажа.
- **Среднее**: Значительное и заметное повышение способностей персонажа.
- **Тренированное**: Персонаж существенно возрастает над собой.
- **Значительное**: Активные и сконцентрированные усилия по совершенствованию мастерства персонажа.
- **Экспертное**: Предел природных способностей персонажа.

При улучшении характеристик персонажей игрокам требуется пройти каждый уровень улучшения, т.е. от Простого до Экспертного. Для этого используются цены из **Таблицы 2-2: Улучшения характеристик**.

Согласно **Таблице 2-2: Улучшения характеристик**, если у персонажа есть одна требуемая склонность, то первые +5 к характеристике стоят 250 ОО, следующие +5 (Среднее улучшение) — 500 ОО и так далее. В **Таблице 2-3: Склонности характеристик** перечислены девять характеристик и связанные с ними склонности. Так, улучшение Ловкости использует склонности Ловкость и Изящество.

Затраты на улучшение характеристик являются кумулятивными. Например, игрок не может заплатить 500 ОО за повышение характеристики на +10 (если у персонажа есть одна связанная склонность), вместо этого сначала необходимо купить Простое улучшение за 250 ОО и лишь потом Среднее за 500 ОО.

Таблица 2-3: Склонности характеристик

Характеристика	Склонность 1	Склонность 2
Навык Рукопашной	Навык Рукопашной	Нападение
Навык Стрельбы	Навык Стрельбы	Изящество
Сила	Сила	Нападение
Выносливость	Выносливость	Защита
Ловкость	Ловкость	Изящество
Интеллект	Интеллект	Познание
Восприятие	Восприятие	Полевое
Сила Воли	Сила Воли	Псайкер
Общительность	Общительность	Общение

Улучшение умений

Персонажи игроков могут освоить новые умения или улучшить имеющиеся. Стоимость улучшения зависит от имеющихся у персонажа склонностей. Улучшения умений разделены на четыре уровня:

- **Знает (ранг 1)**: Персонаж может использовать умение без штрафа -20 за неизвестное умение.
- **Обучен (ранг 2)**: При использовании этого умения персонаж получает бонус +10 к проверке умения.
- **Опытен (ранг 3)**: При использовании этого умения персонаж получает бонус +20 к проверке умения. Этот бонус заменяет даваемый уровнем Обучен.
- **Ветеран (ранг 4)**: При использовании этого умения персонаж получает бонус +30 к проверке умения. Этот бонус заменяет даваемый уровнем Опытен.

При улучшении умения игрок должен последовательно приобретать уровни от Знает до Ветеран. Например, игрок не может приобрести уровень Обучен, если у персонажа нет уровня Знает этого умения. Обратите внимание, персонаж может получить умения уровня Знает или Обучен ещё в процессе своего создания. В **Таблице 2-4: Улучшения умений** содержится стоимость умения в зависимости от уровня и наличия склонностей.

В **Таблице 2-5: Склонности умений** перечислены умения и связанные с ними склонности. Для получения дополнительной информации о выборе умений и их описании обратитесь к **Главе III: Умения**.

Таблица 2-4: Улучшения умений

Соответствующих склонностей	Знает	Обучен	Опытен	Ветеран
Две	100 ОО	200 ОО	300 ОО	400 ОО
Одна	200 ОО	400 ОО	600 ОО	800 ОО
Ни одной	300 ОО	600 ОО	900 ОО	1,200 ОО

Таблица 2-5: Склонности умений

Умение	Склонность 1	Склонность 2	Страница
Акробатика	Ловкость	Общая	117
Атлетика	Сила	Общая	118
Бдительность	Восприятие	Полевое	120
Безопасность	Интеллект	Техно	122
Выживание	Восприятие	Полевое	123
Дознание	Общительность	Общение	123
Допрос	Сила Воли	Общение	124
Запретные Знания †	Интеллект	Познание	124
Запугивание	Сила	Общение	125
Командование	Общительность	Лидерство	125
Коммерция	Интеллект	Познание	126
Лингвистика †	Интеллект	Общая	127
Ловкость Рук	Ловкость	Познание	128
Логика	Интеллект	Познание	129
Медика	Интеллект	Полевое	130
Навигация †	Интеллект	Полевое	132
Обаяние	Общительность	Общение	133
Обман	Общительность	Общение	133
Общие Знания †	Интеллект	Общая	134
Парирование	Навык Рукопашной	Защита	135
Проницательность	Восприятие	Общая	136
Психонаука	Восприятие	Псайкер	136
Ремесло †	Интеллект	Общая	137
Скрытность	Ловкость	Полевое	139
Техпользование	Интеллект	Техно	139
Уклонение	Ловкость	Защита	140
Управление †	Ловкость	Полевое	141
Учёные Знания †	Интеллект	Познание	142

† Специальное умение

Приобретение талантов

Таланты позволяют персонажу использовать природные способности новым образом. Они могут дать ситуационный бонус к проверке характеристики или умения, или наделить персонажа специфическими и необычными способами использования экипировки. В **Главе IV: Таланты и черты** содержатся подробные описания множества талантов.

Подобно характеристикам и умениям, таланты имеют связанные склонности (обычно две, но иногда и одну), от которых зависит конечная стоимость их приобретения. Помимо этого таланты делятся на три ранга, стоящих по разному и отображающих их силу.

Кроме того, зачастую таланты имеют требования, которым необходимо соответствовать для их приобретения, вне зависимости от ранга таланта. Так что игрокам, возможно, придётся сначала приобрести талант более низкого ранга чем желаемый. Стоимость талантов описана в **Таблице 2-6: Улучшение талантов.**

Специальные таланты

Некоторые таланты отмечены как специальные. Подобные таланты могут быть приобретены более одного раза, но каждый раз с иной специализацией. Более подробно о специальных талантах можно узнать на странице 145.

Многократное приобретение талантов

Отдельные таланты можно приобретать несколько раз, такая возможность указана в описании таланта. Впрочем, их довольно мало и самым заметным является Крепкое Телосложение, увеличивающий количество ран игрового персонажа. При приобретении таланта несколько раз, игрок просто каждый раз платит обозначенное количество очков опыта. Следует, однако, отметить, что иные таланты имеют жёсткое ограничение на количество приобретений.

Таблице 2-6: Улучшение талантов

Соответствующих склонностей	Ранг 1	Ранг 2	Ранг 3
Две	200 ОО	300 ОО	400 ОО
Одна	300 ОО	450 ОО	600 ОО
Ни одной	600 ОО	900 ОО	1,200 ОО

Элитные Улучшения

Специализированные улучшения, существенно изменяющие персонажа, называются элитными улучшениями. Многие элитные улучшения могут быть приобретены только в особых случаях и представляют собой крупные, фундаментальные изменения персонажа.

Для получения элитного улучшения персонажа игрок должен получить разрешение МИ, удовлетворять всем предпосылкам и потратить означенное количество опыта. За подробностями можете обратиться к странице 104.

Экипировка аколита

Каждый персонаж начинает игру с некоторыми предметами, в зависимости от своей предыстории, но может выбрать дополнительное оружие, экипировку и снаряжение во время своего создания. Оно отображает вспомогательное оборудование аколита и помогают определить его излюбленные боевые тактики и отличительные черты. Количество возможных выборов равно бонусу Влияния персонажа, предмет может иметь Доступность от Дефицит (-10) и лучше. Например, персонаж с Влиянием 37 может сделать до 3 реквизиций. Обратите внимание, всё оружие, приобретённое во время создания персонажа (как и в обычной игре) поставляется с двумя обоймами стандартных боеприпасов.

В течении обычной игры аколиты используют обычную систему Реквизиций для приобретения дополнительного оружия, снаряжения, брони и других предметов из Арсенала.

Шаг 5: Оживление персонажа

«Одну истину он открыл нам на подходе к дворцу Локуст, так что мы примерно знали, с чем столкнёмся. Но с тех пор во время перелёта через Варп меня мучают кошмары».

— Гекс Авриль, из *Мемуаров Служения*, личных воспоминаний

После определения всех сырых цифр персонажа пришло время конкретизировать его историю, личность, мотивы и всё прочее, что делает его полноценным персонажем, а не просто набором цифр.

Детали

На Шагах 1-3 создания персонажа игрок определил, как родной мир, предыстория и роль согласуются с его персонажем. Эти элементы определяют происхождение персонажа и его жизнь до момента начала игры, во многом определяя, кто он такой и что он будет делать. Помимо архетипов родного мира, предыстории и роли существуют бесконечные возможности для включения их в повествование. Каждый вариант имеет пример того, как он может быть использован в секторе Аскеллон, но игрокам не стоит ограничиваться представленными вариантами. В секторе бесчисленное количество звёзд и игрокам будет невредно придумать уникальные истории своим персонажам.

Пол, внешность и личные особенности

Раздираемые войной миры 41-ого тысячелетия служат домом для непостижимого числа самых разных людей. Большинство инквизиторов заботится исключительно о профессиональных качествах аколитов и их мало волнует пол или внешность. Персонаж может иметь любой пол, если МИ, специфический родной мир или предыстория не накладывают ограничений. С внешним видом ситуация аналогична, некоторые детали формируются на этапе создания персонажа, но в целом ограничений нет.

При определении внешнего вида своего персонажа игрок должен иметь в виду, что имеющиеся в вариантах создания персонажа могут дать неплохие идеи. Например, жители диких миров часто крупные и мускулистые, а служители Адептус Механикус обычно оснащены кибернетикой и носят красные мантии своего ордена. Многие ульевики бледные, поскольку никогда не видели солнца. Аколит из Адептус Астра Телепатика может чувствовать себя некомфортно в толпе, а Изгой считать её источником дохода. Эти рекомендации носят рекомендательный характер, ведь не существует стандартного персонажа **Dark Heresy**. Существуют общие моменты, характерные для родных миров, предысторий и ролей, так что игрокам не следует полностью их отбрасывать, но создание уникального аколита очень полезно для создания полноценного отряда.

Далее по тексту будут даны некоторые рекомендации игрокам, предпочитающим персонализировать своего персонажа телосложением, возрастом, физическими странностями, личными заморочками, сувенирами родного мира и предысториями и прочими вариантами. Игроки могут использовать результаты из этих таблиц или просто выбрать подходящие своему персонажу варианты.

Имя

Имена и их значение в Империуме столь же прихотливо, как и внешность. В одном мире одно и то же имя может свидетельствовать о низком рождении или позоре, а на другом служить знаком великой славы и силы. Игрок может определить имя персонажа броском кубов (а несколько бросков могут определить также фамилию и прозвище) по **Таблице 2-7: Мужские имена** или **Таблице 2-8: Женские имена**, или он может просто выбрать имя соответствующее своему персонажу.

Типы имён

Несмотря на безграничное разнообразие миров, по всему Империуму существуют несколько общих стилей имён:

Примитивные: Насыщенные твёрдыми согласными и гортанными звуками, примитивные имена обычно принадлежат выходцам из более варварских мест Империума.

Низкий Готик: Испорченные формы имён на Высоком Готике, эти имена часто принадлежат нижайшим жителям Империума.

Высокий Готик: Эти имена, пришедшие из Высокого Готика, древнего языка, можно встретить среди сияющих шпилей городов-ульев и членов правящих классов.

Таблица 2-7: Мужские имена

Бросок к100	Примитивное	Низкий Готик	Высокий Готик	Архаичное	Неформальное
01-05	Арз	Ааз	Азарарх	Аларик	Абл
06-10	Барик	Канто	Баранот	Барбоса	Кость
11-15	Чарм	Дарриал	Кастесс	Карадок	Резчик
16-20	Фарн	Енох	Давр	Драко	Дакка
21-25	Гарак	Фест	Эриох	Эйзен	Докк
26-30	Хорст	Гай	Галлиах	Феррис	Эргс
31-35	Имк	Харлон	Хартос	Грендель	Фанз
36-40	Джарт	Ирлвен	Икар	Харлок	Флейр
41-45	Кулем	Джаспар	Карпат	Дженквин	Гаррит
46-50	Ларл	Киллиан	Лотос	Карлос	Хонс
51-55	Мок	Лазарь	Марий	Лемант	Иллс
56-60	Нарл	Мордикай	Ноктин	Магнус	Джак
61-65	Оорт	Никодем	Октавий	Навеен	Лакс
66-70	Пак	Куентин	Партеос	Оскарл	Менг
71-75	Рагаа	Рабан	Квелиус	Перрин	Наст
76-80	Салл	Силванто	Рималиес	Ромул	Реддин
81-85	Тарл	Тит	Северан	Сабант	Скаб
86-90	Волк	Урий	Тирусс	Уриал	Шив
91-95	Ярл	Ксеркс	Вентиум	Волфи	Транк
96-99	Зел	Зариель	Зарат	Зарков	Вирм
100	**Совершите бросок по Таблице 2-8: Женские Имена**				

Архаичные: Пришедшие из древнего прошлого эти имена считаются приносящими успех, но многие из них настолько стары, что их первоначальные значения и истоки давно забыты.

Неформальные: Это даже не имена, они скорее прозвища, данные персонажам, как правило, старыми товарищами или аколитами.

Таблица 2-8: Женские имена

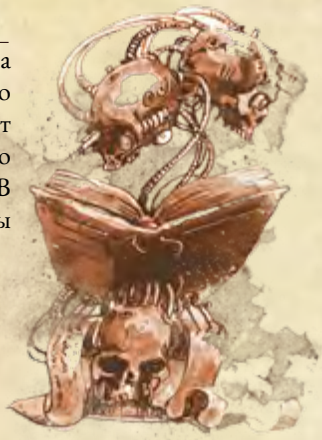
Бросок к100	Примитивное	Низкий Готик	Высокий Готик	Архаичное	Неформальное
01-05	Арда	Акади	Аралеен	Аэнисса	Альта
06-10	Цил	Балида	Кастелла	Бьянка	Блю
11-15	Дара	Касса	Элеантра	Друзила	Эхо
16-20	Эльфет	Дариал	Фауста	Эос	Фатал
21-25	Фракка	Френнин	Флавия	Флоренция	Флейм
26-30	Гарма	Галатия	Хесасса	Джиневьева	Гамма
31-35	Налли	Ханнете	Ирисса	Ханетта	Грайс
36-40	Инг	Джинзия	Джусинда	Ёрасра	Джаин
41-45	Джула	Каролеен	Люсиндия	Катарина	Лхо
46-50	Келле	Лири	Микандра	Летте	Мини
51-55	Мерра	Магдала	Новиана	Миранда	Нерва
56-60	Нимм	Наркия	Нуалла	Полония	Ньют
61-65	Нулла	Пеннете	Раланза	Розалинда	Прис
66-70	Паз	Квиннель	Праента	Северина	Ред
71-75	Русса	Риа	Регия	Тессера	Стиил
76-80	Сулле	Сесиль	Сцинтия	Тцарелла	Старр
81-85	Тима	Тесса	Тементиря	Урания	Танда
86-90	Вас	Ури	Талия	Верити	Трикс
91-95	Жене	Ксандра	Венрия	Вуниф	Ксина
96-99	Зана	Задори	Ямисси	Яста	Зедда
100	Совершите бросок по Таблице 2-7: Мужские Имена				

Превратности судьбы

Помимо пути, что привёл персонажа на службу Инквизиции, большое влияние на него оказывает странная и причудливая судьба. Для отображения этого, каждый игрок должен сделать один бросок по **Таблице 2-9: Пророчества** и немедленно применить полученный результат к своему персонажу.

Сущность

После определения внешнего вида персонажа и подробностей его прежней жизни, игроку стоит сформировать представление о личности своего персонажа. В подспорье игроку предоставлены следующие вопросы:



Чего персонаж желает?

Вечная война никогда не заканчивается, но каждый аколит участвует в ней по собственным причинам. Одни аколиты хотят просто остаться в живых или защитить близких. Другие могут жаждать власти и богатства или желать очистить сектор от ереси и беззакония. Третьи стремятся помочь выживанию Человечества, слабо заботясь о выживании конкретного человека. Иные могут желать угодить любимому или насладиться моментом покоя с палочкой лхо и бокалом хорошего амасека.

Что персонаж ненавидит?

Ненависть может стать сильнейшим стимулом для аколита сражаться, когда пропала надежда. Аколит, чей родной мир уничтожен ксеносами, может пылать ненавистью и жадно искать чужаков независимо от их рода и степени опасности. Другой может выплёскивать свой гнев на тех, кто не поклоняется Императору должным образом, или нечистых мутантов, одним своим существованием оскорбляющих Человека. Аколит может направить свою ненависть и на себя, например, за мимолётную слабость на давно забытом поле боя, свидетелем которой стал лишь Император.

Таблица 2-9: Пророчества

Бросок к100	Пророчество	Эффект
01	*Мутация снаружи, порча внутри*	Совершите бросок по **Таблице 8-15: Рудименты** (см. стр. 355) и примените результат.
02-05	*Верь своему страху.*	Повысьте Восприятие персонажа на +5 и дайте ему ментальное расстройство Фобия (см. стр. 352).
06-09	*Для выживания Человечества люди должны умирать.*	Персонаж получает талант Искушённый. Если этот талант у него уже есть, повысьте его Силу Воли на +2.
10-13	*В сравнении с проклятьем боль есть экстаз.*	Уменьшите Ловкость персонажа на 3. Когда первый раз за игровую сессию получаете Критический урон, совершите бросок к10. При результате 10 игнорируйте Критический Эффект, но получаете положенный урон.
14-17	*Будь благом друзей и бичом врагов.*	Персонаж получает талант Ненависть (выберите один). Если этот талант у него уже есть, повысьте его Силу на +2.
18-21	*Мудрые учатся на чужих смертях.*	Увеличьте Ловкость или Интеллект персонажа на 3. Уменьшите Навык Рукопашной или Навык Стрельбы персонажа на 3.
22-25	*Убей чужака прежде чем он солжёт.*	Персонаж получает талант Выхватить Оружие. Если этот талант у него уже есть, повысьте его Ловкость на +2.
26-29	*Истина субъективна.*	Увеличьте Восприятие персонажа на 3. Первый раз за время игровой сессии, когда он получает очки Порчи, увеличьте их количество на 1.
30-33	*Раздумья порождают ересь.*	Уменьшите Интеллект персонажа на 3. Первый раз за время игровой сессии, когда он получает очки Порчи, уменьшите их количество на 1 (до минимума 0).
34-38	*Ересь порождает возмездие.*	Увеличьте Общительность или Силу персонажа на 3. Уменьшите Выносливость или Силу Воли персонажа на 3.
39-43	*Разум без цели блуждает во тьме.*	При получении ментальных расстройств (см. стр. 350), персонаж может предпочесть получить новое расстройство вместо усиления существующего.
44-49	*Если работа важна за неё можно умереть.*	Увеличьте Выносливость или Силу Воли персонажа на 3. Уменьшите Общительность или Силу персонажа на 3.

Чем персонаж готов пожертвовать?

Для многих аколитов собственная смерть станет окончательной жертвой, иное решение станет предательством Императора. Некоторые ценят свою жизнь очень высоко и, зная что ждёт их на суде Императора, готовы пожертвовать чем и кем угодно ради ещё одного дня. Другие мало беспокоятся о смерти, но страх за собственную честь отравляет их думы. Бывает, что в сражении с Разрушительными Силами даже собственная душа вполне приемлемая цена за предотвращение апокалипсиса.

Как персонаж повстречал своего инквизитора?

Первая встреча аколита с инквизитором является важнейшим моментом и игрокам стоит хорошо её проработать. Быть может персонаж бок о бок с инквизитором отражал атаку ксеносов. Быть может инквизитор спас его жизнь и теперь у персонажа есть долг перед новым господином. Быть может он выслеживал еретика и поймал его перед прибытием инквизитора. Почти во всех ситуациях персонаж тем или иным образом поражает инквизитора, что и делает его неоценимым помощником.

Как персонаж относится к инквизитору?

Считает ли персонаж обязанным следовать приказам инквизитора без колебаний или его решения можно поставить под сомнения? Уважает как воина и учёного, или считает не более чем отдающим распоряжения начальником? В глазах некоторых, инквизитор второе лицо после Бога-Императора и в служении ему любая смерть почётна. Другой аколит может считать своего «лидера» лишь человеком, которого можно шантажировать или попросту убить. Он может быть умелым манипулятором, но, в конечном итоге, ни чем не лучше любого другого человека. От отношения зависит настрой аколита во время операций или даже вероятность предательства или убийства.

Таблица 2-9: Пророчества (Продолжение)

Бросок к100	Пророчество	Эффект
50-54	*Тёмные мечты лежат на сердце.*	Всякий раз когда персонаж совершает бросок по **Таблице 8-15: Рудименты** (см. стр. 355), он может выбрать результат.
55-59	*Насилию подвластно всё.*	Увеличьте Навык Рукопашной или Навык Стрельбы персонажа на 3. Уменьшите Ловкость или Интеллект персонажа на 3.
60-63	*Невежество суть лучшая мудрость.*	Уменьшите Восприятие персонажа на 3. Первый раз за время игровой сессии, когда он получает очки Безумия, уменьшите их количество на 1 (до минимума 0).
64-67	*Лишь безумцы достаточно сильны для процветания.*	Увеличьте Силу Воли персонажа на 3. Первый раз за время игровой сессии, когда он получает очки Безумия, увеличьте их количество на 1.
68-71	*Подозрительный разум — здоровый разум.*	Увеличьте Восприятие персонажа на 2. Кроме того, он может перебрасывать проверки Бдительности когда Ошеломлён.
72-75	*Страдание — безжалостный учитель.*	Уменьшите Выносливость персонажа на 3. Первый раз за время игровой сессии когда он получает урон, он получает бонус +20 к следующей проверке до конца своего следующего хода.
76-79	*Есть лишь один истинный страх — умереть не исполнив долг.*	Персонаж получает талант Сопротивление (Холод, Жара или Страх). Если этот талант у него уже есть, повысьте его Выносливость на +2.
80-83	*Лишь со смертью завершается долг.*	Первый раз за время игровой сессии, когда персонаж получает очки Усталости, уменьшите их количество на 1 (до минимума 0).
84-87	*Невинность есть иллюзия.*	Персонаж получает талант Чуткая Интуиция. Если этот талант у него уже есть, повысьте его Интеллект на +2.
88-91	*Человек рождён для войны.*	Персонаж получает умение Уклонение уровня Знает (ранг 1). Если это умение у него уже есть, повысьте его Ловкость на +2.
92-95	*Нет замены рвению.*	Персонаж получает талант Разговор с Толпой. Если этот талант у него уже есть, повысьте его Общительность на +2.
96-99	*Даже не имеющий ничего может отдать свою жизнь.*	Когда персонаж сжигает порог Судьбы для переживания смертельной раны, бросьте 1к10. При результате 10, он выживает, но не снижает свой порог Судьбы.
100	*Не спрашивай почему ты служишь. Спрашивай как.*	Увеличьте порог Судьбы персонажа на 1.

Начало твоей службы...

В этом разделе игроки могут найти множество дополнительных возможностей сделать своих аколитов уникальными, а также могут обрести вдохновение для создания запоминающихся персонажей и историй. Стоит отметить, что эти инструменты ни в коем случае не обязательны, они лишь предлагают помощь в создании персонажа.

Помимо этого, Мастер Игры может использовать данные таблицы при создании инквизитора отряда, а также иных важных НИП.

Создание отряда и инквизитора

После создания персонажей игрокам предстоит создать из них служащий инквизитору отряд аколитов. Это не столь необходимо как создание персонажей, но добавляет игре глубины, а потому настоятельно рекомендуется.

Вполне возможно, что персонажи первый раз встретились на первом приключении и именно тогда начался их поход по очищению сектора от разного рода мерзости. Персонажи могут быть новичками или ранее работавшие с этим инквизитором, но никогда не действовали совместно. Для новых игроков, особенно никогда ранее не имевших дело с сеттингом Warhammer 40,000, это рекомендованный подход.

В ином случае, отряд действовал вместе задолго до начала приключения и все его члены знают и доверяют друг-другу (во всяком случае в той степени, в какой аколит вообще может кому-то доверять). В таком случае игроки должны решить, как долго персонажи были вместе, возможно создав историю былых деяний, потерянных товарищей и других связывающих деталей. Некоторые аколиты могут быть новичками в отряде, и им ещё предстоит проявить себя, это может дать возможности и для трения и для отыгрыша роли.

Также игрокам предстоит решить, как обстоят дела отряда с домом или местом для подготовки к следующему заданию. Это может быть удалённое поселение за пределами города-улья, фамильное поместье на глухом мире или даже личный космический корабль инквизитора, транспортирующий персонажей к месту работы. Или им недоступна такая роскошь и они идут из миссии в миссию, а всё остальное придёт после смерти.

Если ни один из персонажей не является инквизитором, игрокам также предстоит создать своего инквизитора, управляет которым МИ. Быть может у МИ уже есть готовый инквизитор, идущий в комплекте с личностью, методами связи и ожиданиями. Если его нет, то такие решения могут быть приняты группой или МИ может использовать пожелания игроков. Если игроки опытны и могут прийти к общему подходу, стоит приложить усилия и согласовать позицию инквизитора с сущностью персонажей, это сделает игровой опыт более однородным. В зависимости от опытности игрока, инквизитор с уникальной личностью и причудами может значительно усложнить игру. Он может быть чрезвычайно надменным, контактируя с аколитами только через тайники и отказываться от любых личных встреч. Он может быть скрытным, никогда не демонстрирующим причины своих действий или приказов. Он может быть столь доверчивым и общительным, что его истинные стремления вызывают подозрения. Он может принуждать к служению, используя шантаж и угрозы, и надеяться, что истинные масштабы угрозы породят преданность. Инквизитор может быть куда более важным, чем любой другой НИП, так что к его созданию стоит приложить усилия.

Облекая аколита в плоть

Ниже представлена подборка дополнительных таблиц, которые игроки могут использовать как часть процесса создания персонажа, как описано в этой главе ранее. Они никоим образом не являются существенными для процесса, но предназначены игрокам, желающим получить дополнительное вдохновение, чтобы изложить второстепенные детали своих аколитов, такие как внешность и незначительные физические особенности, особые убеждения в родном мире и воспоминания из их жизней до присоединения к отряду, служащему инквизитору. Игрокам рекомендуется изучить их как отправные точки, чтобы дополнительно рассказать о воспитании и предыдущем служении персонажей — потерянные близкие, заветные воспоминания о детстве, ключевые встречи и другие события, которые сформировали их нынешнюю личность.

Внешность

Внешний вид охватывает все физические черты персонажа, такие как комплекция, возраст, цвет кожи и приметы. Произвольно генерировать внешний вид может быть весело, но игроки могут свободно менять любые броски по этим таблицам или даже делать собственные записи на основе мест или ситуаций, которые являются частью происхождения аколита.

Телосложение

Бросок к100	Телосложение	Мужчина	Женщина
Дикий мир			
01-20	Стройный	1,90 м/65кг	1,80 м/60кг
21-50	Худой	1,75м/60кг	1,65м/55кг
51-80	Мускулистый	1,85м/85кг	1,70 м/70кг
81-90	Коренастый	1,65м/80кг	1,55м/70кг
91-100	Рослый	2,10 м/120кг	2м/100кг
Высокородный			
01-20	Тонкий	1,75м/65кг	1,65м/60кг
21-50	Стройный	1,85м/70кг	1,75м/65кг
51-80	В форме	1,75м/70кг	1,65м/60кг
81-90	Хорошо сложенный	1,90 м/90кг	1,80 м/80кг
91-100	Величественный	1,80 м/100кг	1,70 м/90кг
Мир-храм			
01-20	Униженный	1,60 м/45кг	1,55м/40кг
21-50	Незначительный	1,70 м/55кг	1,60 м/50кг
51-80	Верный	1,75м/60кг	1,65м/55кг
81-90	Похвальный	1,90 м/95кг	1,80 м/70кг
91-100	Обильный	1,65м/85кг	1,55м/75кг

Телосложение	Мужчина	Женщина
Мир-кузница		
Стройный	1,90 м/65кг	1,80 м/60кг
Худой	1,75м/60кг	1,65м/55кг
Мускулистый	1,85м/85кг	1,70 м/70кг
Коренастый	1,65м/80кг	1,55м/70кг
Рослый	2,10 м/120кг	2м/100кг
Мир-улей		
Коротышка	1,60 м/45кг	1,55м/40кг
Тощий	1,70 м/55кг	1,60 м/55кг
Жилистый	1,75м/65кг	1,65м/55кг
Долговязый	1,80 м/65кг	1,70 м/60кг
Дюжий	1,75м/80кг	1,65м/75кг
Пустоторожденный		
Костлявый	1,75м/55кг	1,70 м/55кг
Низкорослый	1,65м/55кг	1,55м/45кг
Сухопарый	1,80 м/60кг	1,75м/60кг
Нескладный	2м/80кг	1,85м/70кг
Длинный и тощий	2,10 м/75кг	1,95м/70кг

Возраст

Бросок к100	Дикий мир	Мир-кузница	Высокородный	Мир-улей	Мир-храм	Пустото-рожденный
01-10	Воин (15+1к10)	Молодой (15+1к10)	Наследник (20+1к10)	Паренек (15+1к10)	Паренек (15+1к10)	Отрок (15+1к10)
11-20	Воин (15+1к10)	Молодой (15+1к10)	Наследник (20+1к10)	Паренек (15+1к10)	Паренек (15+1к10)	Отрок (15+1к10)
21-30	Воин (15+1к10)	Зрелый (25+ 1к10)	Наследник (20+1к10)	Паренек (15+1к10)	Паренек (15+1к10)	Отрок (15+1к10)
31-40	Воин (15+1к10)	Зрелый (25+ 1к10)	Наследник (20+1к10)	Взрослый (25+1к10)	Взрослый (25+1к10)	Отрок (15+1к10)
41-50	Воин (15+1к10)	Зрелый (25+ 1к10)	Наследник (20+1к10)	Взрослый (25+1к10)	Взрослый (25+1к10)	Зрелый (20+1к10)
51-60	Воин (15+1к10)	Зрелый (25+ 1к10)	Хозяин (30+1к10)	Взрослый (25+1к10)	Взрослый (25+1к10)	Зрелый (20+1к10)
61-70	Воин (15+1к10)	Зрелый (25+ 1к10)	Хозяин (30+1к10)	Взрослый (25+1к10)	Взрослый (25+1к10)	Зрелый (20+1к10)
71-80	Старик (25+1к10)	Зрелый (25+ 1к10)	Хозяин (30+1к10)	Взрослый (25+1к10)	Взрослый (25+1к10)	Мафусаил (50+1к10)
81-90	Старик (25+1к10)	Почтенный (45+1к10)	Владыка (40+1к10)	Взрослый (25+1к10)	Взрослый (25+1к10)	Мафусаил (50+1к10)
91-100	Старик (25+1к10)	Почтенный (45+1к10)	Владыка (40+1к10)	Старожил (35+1к10)	Старожил (35+1к10)	Мафусаил (50+1к10)

Внешность

Бросок к100	Кожа	Волосы	Глаза
Дикий мир			
01-20	Темная	Рыжие	Голубые
21-50	Загорелая	Светлые	Серые
51-80	Светлая	Коричневые	Карие
81-90	Красная	Черные	Зеленые
91-100	Бронзовая	Пепельные	Желтые
Высокородный			
01-20	Темная	Крашеные	Голубые
21-50	Загорелая	Светлые	Серые
51-80	Светлая	Коричневые	Карие
81-90	Красная	Черные	Зеленые
91-100	Крашеная	Пепельные	Линзы
Мир-храм			
01-20	Темная	Нет	Янтарные
21-50	Загорелая	Светлые	Карие
51-80	Светлая	Коричневые	Серые
81-90	Красная	Черные	Голубые
91-100	Веснушчатая	Медные	Изумрудные

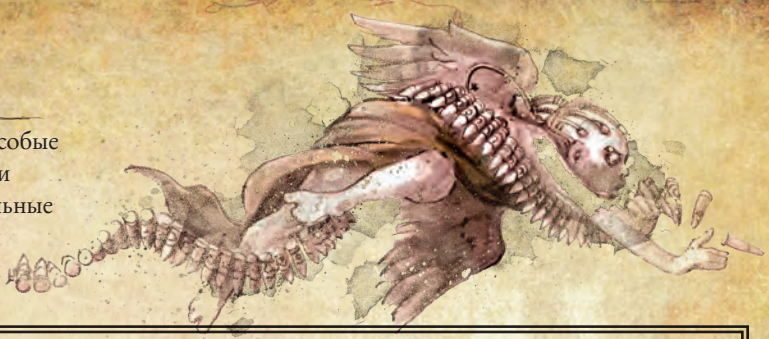
Кожа	Волосы	Глаза
Мир-кузница		
Темная	Рыжие	Карие
Загорелая	Светлые	Зеленые
Светлая	Коричневые	Голубые
Красная	Черные	Серые
Бледная	Нет	Линзы
Мир-улей		
Темная	Коричневые	Голубые
Загорелая	Мышиные	Серые
Светлая	Крашеные	Карие
Красная	Серые	Зеленые
Крашеная	Черные	Линзы
Пустоторожденный		
Фарфоровая	Рыжие	Водянистые
Светлая	Светлые	Серые
Голубоватая	Медные	Черные
Сероватая	Черные	Зеленые
Молочная	Каштановые	Фиолетовые

Физические особенности

Бросок к100	Дикий мир	Мир-кузница	Высокородный	Мир-улей	Мир-храм	Пустото-рожденный
01-06	Волосатые пальцы	След радиации	Отсутствует кончик пальца	Тонкие губы	Нависшие брови	Длинные конечности
07-12	Сросшиеся брови	Большая голова	Орлиный нос	Грязная кожа	Длинный нос	Прекрасные волосы
13-18	Боевая раскраска	Татуировка Механикус	Ярко-белые зубы	Крашеные ногти	Татуировка Министорума	Длинные пальцы
19-24	Огромные руки	Скрюченный нос	Дуэльный шрам	Гнилые зубы	Остроконеч-ные ногти	Крошечные уши
25-30	Подпиленные зубы	Металлический запах	Проколотый нос	Поблеклое электу	Кривые зубы	Тонкие конечности
31-36	Нависшие брови	Маленькие глаза	Лоснящиеся волосы	Проколотая бровь	Раздвоенный подбородок	Желтые ногти
37-42	Мускусный запах	Копоть на коже	Татуировка аквилы	Проволочная сетка вдоль щеки	Сухая кожа	Стёртые зубы
43-48	Волосатость	Кислотные ожоги	Душистый аромат	Сухой кашель	Толстые брови	Широко посаженные глаза
49-54	Рваные уши	Нет бровей	Отметины оспы	Татуировка над глазом	Чернила на ногтях	Большая голова
55-60	Длинные ногти	Хриплая речь	Религиозный шрам	Шрам от пули	Скрючено ухо	Искривленный позвоночник
61-66	Племенное тату	Нет уха	Декоративное электу	Нервный тик	Ритуальные шрамы	Отсутствие волос
67-72	Шрамир-ование	Раздавленный палец	Дрожащие пальцы	Большая родина	Третий сосок	Изящные руки
73-78	Проколотый нос	Прищуренные глаза	Проколотые уши	Отметины от загрязнения	Налитые кровью глаза	Легкое косоглазие
79-84	Кошачьи глаза	Маленькие пальцы	Зловещий чирий	Горб	Запах плесени	Перепонки на пальцах
85-90	Маленькая голова	Проволочная решетка на глазах	Острые скулы	Маленькие руки	Родимое пятно	Слабая хромота
91-96	Квадратная челюсть	Бесцветный ноготь	Сгорбленная походка	Химический запах	Широкие плечи	Разноцветные глаза
97-100	Кидайте дважды, примените оба результата					

Предрассудки родного мира

Следующие выборы представляют собой различные особые верования, существующие в родном мире аколита, они могут помочь игроку оживить персонажа. Эти социальные особенности могут быть доминирующими в мире или уникальны только для небольшой группы, из которой произошел присоединившийся к отряду аколит.



Традиции дикого мира

Бросок к100	Верование
01-10	*Земляной оберег*: Каждый мир защищает тех, кто его чтит; горсть родной земли на коже отпугнет злых духов.
11-20	*Несчастливый цвет*: Небо вспыхнуло неестественным оттенком перед величайшим бедствием племени; этого цвета следует избегать всякий раз, когда он появляется.
21-30	*Клятва охотника*: Поедание пищи, не убитой самостоятельно, приносит несчастье и только акты раскаяния могут успокоить рассерженных духов.
31-40	*Жаждущий клинок*: Дух вашего оружия – это голодный призрак. Он должен быть напоен кровью каждый раз, когда оружие извлекается из ножен, иначе великая хворь поразит вас и ваших близких.
41-50	*Оковы души*: Все предметы получают часть души своего владельца; взяв трофей от побежденного врага, победитель обретет великую удачу.
51-60	*Достойная смерть*: Славная смерть в бою чествует ваше племя, тогда как трусливая – позорит. Ваши предки следят за вами – не разочаруйте их.
61-70	*Сила имён*: Никогда не произносите настоящие имена ваших друзей и любимых, иначе тени услышат их, и используют для зла.
71-80	*Одинокие покойники*: Никогда не произносите имена мёртвых, иначе вы призовёте их назад из пустоты.
81-90	*Живое свидетельство*: Вырезайте ваши победы на своей коже, тогда сразу после смерти ваша снятая кожа будет поднесена Императору, и Он сможет увидеть ваши деяния.
91-100	*Священная земля*: расстояние от живой земли нарушает природное равновесие; время, проведенное в отдалении от мира — зловещее и неестественное.

Таинства мира-кузницы

Бросок к100	Верование
01-10	*Родной металл*: Главный металл кузницы связан с каждым рождением в ней; когда этот сплав встречается, разумно аккуратно полировать или смазывать его, это к удаче.
11-20	*Без отходов*: Нет такой вещи, как ненужные материалы; пусть ничто не пропадает даром, нужно стремиться к повторному использованию и ремонту, чтобы духи предмета не огорчились.
21-30	*Двоичное совершенство*: Машина говорит в двоичном формате, показывая верный путь. Жизнь также должна формироваться парно, и, когда это возможно, превращайте нечетное в четное равновесие.
31-40	*Бичевание плоти*: Плоть всегда должна помнить о присущей ей слабости; причинение себе незначительных пыток и боли приносит силы духам машины поблизости.
41-50	*Очищающий жар*: Кузница очищает руду до превосходного металла; всегда ищите жару и пар, чтобы очистить разум и укрепить волю.
51-60	*Умиротворение духа машины*: Успокойте машину, чтобы почтить ее дух; мягкие жужжащие и субвокальные гармоники приносят пользу устройствам.
61-70	*Никакой пыли*: Ни одна машина не должна оставаться неподвижной; всегда старайтесь использовать все движущиеся части на устройстве и активировать его движущие средства, чтобы его дух не затих и не исчез.
71-80	*Прикосновение к благословению*: Признанный машинный дух – тот, который хорошо отвечает своим владельцам; легкое постукивание дважды двумя пальцами, успокаивает дух и приносит удачу.
81-90	*Почитание металла*: Ни одна машина не должна быть забыта; всякий раз, когда обнаруживается бесхозная часть или осколок, оставленные в грязи, поднимите их и поместите на видное место, чтобы почтить служение машины.
91-100	*Отвращение к естественному*: Плоть лучше всего обслуживается пищей, благословленной машинами; избегайте еды и напитков, которые не были должным образом приготовлены и обработаны.

Обычаи высокородных

Бросок к100	Верование
01-10	*Подсчитайте благословения*: Знание о власти так же есть власть; ведение бухгалтерской книги по долгам и услугам помогает обеспечить сохранение и укрепление власти.
11-20	*Каждая земля — завоевание*: Путешествие на планету – начало процесса контроля; первый шаг в новый мир должен быть твердым топотом, дающим начало укрощению.
21-30	*Уровни защиты*: дело, порученное другому — дело сокрытое; когда это возможно, позволяйте другим выполнить ваши указания, чтобы они никогда не могли быть отслежены до их источника.
31-40	*На расстоянии вытянутой руки*: Близость порождает неуважение; всегда старайтесь держаться на расстоянии, чтобы остальные не считали себя равными.
41-50	*Ничего не оставлять*: Заполните живот; никогда не оставляйте недоеденную пищу, которая могла бы позволить низшим пообедать сверх положенного им.
51-60	*Говори мощно*: Никому не следует оставаться в неведении, когда говорят превосходящие; всегда вокализуйте мощными тонами, чтобы надлежащим образом впечатлить окружающих.
61-70	*Манеры и шик*: Правильное поведение — истинное испытание крови; никогда не паниковать, сохранять идеальные манеры и никогда не смущать род — всё это признаки, подобающие господину.
71-80	*Остерегайтесь отравителя*: Самый короткий путь к сердцу — через желудок; будьте осторожны с едой из неизвестных источников, дабы она не стала последней.
81-90	*Атрибуты власти*: Важно демонстрировать власть, чтобы правильно ее использовать; прекрасная одежда, ношение жезлов или других средств управления, а также хорошо уложенные волосы всегда должны быть целью.
91-100	*Сила маскировки*: Власть сокрытая, преумножает мощь; нужно всегда воздерживаться от полного раскрытия возможностей для того, чтобы преподносить сюрпризы.

Уклад мира-улья

Бросок к100	Верование
01-10	*Прикоснитесь к своду*: Чтобы познать спокойствие, нужно почувствовать крепкий металл выше; при входе в новое место, всегда дотянитесь до потолка, чтобы почтить жилище.
11-20	*Пагуба во тьме*: Неосвещенная область — опасная область; по возможности оставляйте светошары и факелы горящими и никогда не блуждайте вдали от их успокаивающего присутствия.
21-30	*Боевая сила*: Коснитесь рукопашным оружием стены или пола перед битвой, позволяя ему получить толику силы и могущества улья.
31-40	*Достаточные числа*: Только наполненный жителями улей полностью завершен. Комнатам никогда не следует позволять перестать быть переполненными плотью.
41-50	*Недоверие к странному*: Привычное порождает комфорт; следует избегать новых мест, людей или достопримечательностей, поскольку они могут только привести к нежелательным изменениям.
51-60	*Укрепление улья*: Формирование беспризорных объектов в пирамидальные формы укрепляет дух улья и приносит удачу до следующего пробуждения.
61-70	*Страх перед тишиной*: Улей всегда наполнен звуком; тишина означает лишь наступление смерти, и должна быть изгнана — шумите, что бы прогнать несчастье.
71-80	Держите природу на расстоянии: Примитивная жизнь никогда не должна вторгаться без разрешения. Вырывайте и выбрасывайте сорняки, что бы привлечь удачу.
81-90	*Улей и кожа*: Сделайте улей частью плоти и почитайте его дух; всегда втирайте пыль или металлическую стружку с земли под ногти, чтобы обеспечить удачу.
91-100	*Одиночество – золото*: для переполненных масс и наименьшая степень конфиденциальности бесценна; уединение следует уважать и почитать.

Обряды мира-храма

Бросок к100	Верование
01-10	*Почитай черепа*: Те, что служат после смерти, особенно почтенны; всегда проявляй признаки уважения ко всем серво-черепам и почитай их обязанности.
11-20	*Вечный сон*: Уважайте духов падших, воздерживаясь от внезапных движений или жестов; идеальная тишина — безупречная почесть.
21-30	*Страдание паломников*: Только через боль паломники должным образом оценивают жертву других; всегда разбрасывайте гвозди или острые камни по любым путям, которые они будут проходить.
31-40	*Не беспокой мертвых*: Погребенным должно дать отдохновение; никогда не проходи над могилой и даже в любом месте, где случилась смерть.
41-50	*Облачные откровения*: Рисунки в вышине могут выявить веру внизу; цвета и формы в воздушных масс облаков указывают на истинную веру паломника.
51-60	*Вызов солнцу*: Вера сильнее природы; смотри на солнце один раз в день, пока оно не будет достаточно запугано для подчинения господству человека.
61-70	*Прочность камня*: При входе в новое здание или жилье, сильно нажмите на стену, чтобы она была такой же сильной и вечной, как вера.
71-80	*Гибель нечетных*: Любая группа паломников с нечетным числом людей, несомненно, встретит смерть до захода солнца, поэтому убедитесь, что они разделены или соединены, чтобы создать четное число.
81-90	*Выпивка за мертвых*: Первый глоток любой жидкости нужно плюнуть на пол, как приношение тем, кто пал, что бы Империум выжил.
91-100	*Благословение аквиллы*: Знак Императора священен; всегда отвечайте тем же на знак аквилы, когда увидите его.

Познания пустоторожденных

Бросок к100	Верование
01-10	*Корпус из ногтей*: Оставляйте кучку обрезков ногтей (чем больше и длиннее, тем лучше), у основания переборки, что бы укрепить ее силу.
11-20	*Призрачные палубы*: Если свет в области погас три раза в смену, держите одну руку над глазами при прохождении через неё. Это позволяет пройти незамеченным для разгневанных душ, заточённых внутри.
21-30	*Приглашающие люки*: Всегда оставляйте люки открытыми, чтобы дух судна мог свободно перемещаться.
31-40	*Несущие неудачу затмения*: Воздерживайтесь от важных действий всякий раз, когда судно находится в тени.
41-50	*Ужасающий октет*: Когда видимые звёзды складываются в восьмиконечный знак, сотворите символы аквиллы, чтобы нечистые духи не заметили незащищенную душу.
51-60	*Знамение третьего судна*: Если эскадра идет вместе, третье судно, проходящее мимо смотрового окна, обречено на неудачу.
61-70	*Рычащая плазма*: Если корабельные двигатели громко ревут и вибрируют, обязательно топните три раза по палубе для ответного отклика.
71-80	*Трение на удачу*: Если вам досталось настоящее мясо, сначала протрите его дважды вверх и вниз об стену или переборку и удача корабля наполнит еду.
81-90	*Стучащие патроны*: Перед перезарядкой оружия подбросьте три патрона к потолку. Если все удалось поймать одной рукой, магазин становится удачливым.
91-100	*Подношения черноте*: Что бы избежать дурной удачи, отправляйтесь на нижние палубы и бросьте дневной паек во тьму. Если никакого удара не было слышно удача, несомненно, вернётся.

Памятные вещи с родных миров

Аколит хранит какую-то вещицу, напоминающую ему о месте, где он родился. Эта грошовая безделушка для вашего персонажа – бесценное напоминание о его прошлой, ничем не омрачённой жизни. Игроку стоит подумать над тем, что это за вещь, как аколит ее получил и какое она имеет значение для персонажа – возможно, это частица его родины, семейная реликвия или что-то, напоминающее о важном событии в жизни аколита.

Большинство подобных сувениров не имеют реального применения в игровой механике, как правило, это просто безделушки, которые персонаж может вертеть в руках во время тяжких раздумий или коротая долгие часы со своими товарищами во время путешествия в варпе. Эта ценная для аколита вещица может укрепить его дух в минуту нужды или напомнить о том, как высоко он поднялся и с чего начинал.

Сделайте бросок 1к100 по таблице, чтобы определить, каким сувениром запасся ваш аколит. При выпадении дубля (11, 22, 33, и т. д.), вы можете бросить еще раз, чтобы получить второй предмет.

Памятные вещи с родных миров

Бросок к100	Дикий мир	Мир-кузница	Высокородный
01-05	Отрез заплётенных волос	Фрагмент черепа	Парчовое пальто
06-10	Звериный череп	Маленький медный диск	Металлический портсигар для лхо
11-15	Мешочек с горстью родной земли	Флакон песка	Рваный плащ
16-20	Наконечник сломанного копья	Защелкнутый замок	Фамильная сабля (сломанная)
21-25	Кожаный мешок	Шарик из пластали	Диск из стекла и стали
26-30	Коллекция засушенных листьев	Прессованный лист	Ожерелье
31-35	Резной идол	Витая проволока	Металлическая флейта
36-40	Каменное кольцо	Кусок угля	Книга Вдохновляющих Слов
41-45	Засушенная пуповина (ваша)	Засаленный рычаг (2 см)	Икона Императора
46-50	Палочка для добывания огня	Банка пепла	Погнутая металлическая монета
51-55	Меховая или кожаная накидка	Кусок изоляционной трубы	Старинная серьга
56-60	Каменный нож	Носовой платок с прожженными дырами	Потертая бархатная мантия
61-65	Сапоги из кожи	Шнурок от ботинка	Впечатляющая шляпа
66-70	Человеческий череп	Испачканный оптический объектив	Благовонные палочки
71-75	Кожаные наручи	Сломанный зуб (не ваш)	Старый ключ
76-80	Мешочек с пеплом	Склянка использованного смазочного масла	Осколок витража
81-85	Ожерелье из зубов	Окровавленный носовой платок	Повязка на голову
86-90	Сальная свеча	Сломанный штангенциркуль	Череп-талисман
91-95	Ритуальная маска	Сломанный бионический палец	Знак паломника
96-100	Сушеная лягушка	Треснувший оружейный прицел	Склянка святой воды

Памятные вещи с родных миров (Продолжение)

Бросок к100	Мир-улей	Мир-храм	Пустоторождённый
01-05	Толстые перчатки	Перо птицы	Мешочек с солью
06-10	Куртка в цветах улья или банды	Обгоревшая паломническая лента	Церемониальный меч (сломанный)
11-15	Колода карт	Кусок дубленой кожи	Амулет из волос мертвеца
16-20	Деревянная игральная кость	Сумка с кусочками воска	Три кварцевых шарика
21-25	Стрелянная гильза	Суконный пояс	Костяные игральные кости
26-30	Нож с гравировкой	Обломок гравированной кости	Деревянные четки
31-35	Карманная фляжка	Мешочек благословенной земли	Медальон
36-40	Карточка-идентификатор	Маленькая каменная чаша	Лампадка
41-45	Набор татуировщика	Мешочек сухих специй	Кулон с аквиллой
46-50	Щебень из стены улья	Разорванная страница молитвенного свитка	Гармошка
51-55	Кожаная кепка	Склянка пепла	Кусочек руды
56-60	Флакон светящейся воды	Флакон крови	Счастливая крысиная лапка
61-65	Курительная трубка	Самодельная аквилла	Зеркало
66-70	Ком из множества расплавленных пуль	Хвост крысы	Кусочек астероида
71-75	Резной кристалл	Костяная флейта	Фрагмент втулки
76-80	Сапоги со стальными носами	Пучок сушеных трав	Выдохшийся дозиметр
81-85	Маленький кусочек цепи	Костяное кольцо	Стеклянные линзы
86-90	Счастливая шестеренка	Обломок павшего сервочерепа	Мешок семян
91-95	Тюбик смазки	Кусочек статуи	Бесцветная икона
96-100	Модная куртка или жилет	Резной звериный зуб	Нож для резьбы

Памятные вещи предыстории

Такие сувениры, как и памятные вещи с родных миров, должны углубить личность персонажа и рассказывать о событиях, случившихся с ним в те времена, когда он ещё не служил Инквизиции.

Возможно, подобные побрякушки, давным-давно осевшие в карманах персонажа, покажутся бесполезным хламом всем остальным людям – кроме, быть может, коллег, что узнают по этим безделкам человека, идущего тем же путем, что и они. Например, только товарищ-гвардеец сможет понять смысл флага, обгоревшего определенным образом.

Найдите соответствующую предысторию в таблице ниже и бросьте 1к100, чтобы определить, какой сувенир, связанный с профессией или обучением аколита, остался с ним надолго, пережив много других куда более ценных вещей, которые владелец продал или потерял. Если вы выбросили дубль (11, 22, 33 и т. д.), вы можете бросать 1к100 еще раз.

Памятные вещи предыстории

Бросок к100	Адептус Администратум	Адептус Арбитрес	Адептус Астра Телепатика
01-05	Медный кончик пера	Маленький кусок цепи	Палочки для благовоний (мирра)
06-10	Книжная закладка	Старый плакат о розыске	Погнутая ложка
11-15	Сломанная линза	Мешочек дроби	Рваная карта Таро
16-20	Подписанный клочок пергамента	Погнутый стальной носок от сапога	Фрагмент обшивки
21-25	Колба с сухими чернилами	Сломанный объектив от глаза-шпиона	Засушенный лепесток
26-30	Ржавый скальпель	Кожаный браслет	Деревянное яйцо
31-35	Фрагмент карты	Изогнутый ключ	Ожерелье из бисера
36-40	Фаланга пальца	Прядь волос	Металлическая трубка (5 см)
41-45	Катушка провода	Рукоять ножа	Широкая черная лента (30 см)
46-50	Кусок восковой свечи	Металлическая стопка	Треснувшая лупа
51-55	Стеклянный ключ	Мелок	Фрагмент звериного рога
56-60	Угольный карандаш	Сломанный инфопланшет	Полоса армированной ткани
61-65	Ноготь (ваш)	Старая именная табличка	Обугленный кусок махагона
66-70	Медный штамп	Фрагмент кольчуги	Мешочек с обрезками ногтей
71-75	Книжная металлическая застежка	Маленькая кисть	Тонкий диск из стали и стекла
76-80	Кисть для раскрашивания	Плетенка из собачьей шерсти	Кольцо из кристалла
81-85	Пресс-папье в виде аквиллы	Навершие трости	Ржавый железный гвоздь
86-90	Игла для шитья	Фрагмент нагрудника	Окаменелая кость ксеноса
91-95	Древнее увеличительное стекло	Мешочек выбитых зубов	Сломанные часы
96-100	Чистый лист пергамента	«Розочка» из бутылки амасека	Одна чёрная жемчужина

Памятные вещи предыстории (Продолжение)

Бросок к100	Адептус Механикус	Адептус Министорум	Астра Милитарум	Изгой
01-05	Медная шестерня	Сломанный секстант	Сожженная батарея лазгана	Погнутая монетка
06-10	Серный кристалл	Фитиль от лампы	Кусок кожи ксеноса	Банка шрапнели
11-15	Длинный витой провод	Песочные часы с прорехами	Гнутая пряжка от ремня	Повязка на глаз
16-20	Пласталевый кубик (1 см)	Спичка (использованная)	Погнутое кольцо от гранаты	Шелковый воротник
21-25	Мешочек красного песка	Крысиный хвост	Окровавленный камень	Браслет на щиколотку
26-30	Электрод (3 см)	Сушеная пиявка	Фрагмент танковой гусеницы	Гильза от дробового патрона
31-35	Колба со студенистой массой	Большой (5 см) соляной кристалл	Обломок керамитовой брони	Кожаный ремешок для волос
36-40	Фрагмент витража	Комок перьев	Упаковка от сухпайка	Пробка от бутыли
41-45	Кусок мумифицированной плоти (вашей)	Потертая книжная закладка	Маленькая железная подкова	Сломанный магазин от автопистолета
46-50	Сломанная пластинка	Фиал с пеплом	Камень, светящийся в темноте	Кожаный кошель или кисет
51-55	Камень-кровавик	Фрагмент скрижали	Сломанный жезл	Ручка от кувшина
56-60	Колба стружек	Сверло для костей	Ожерелье из орочьих зубов	Нарукавная повязка
61-65	Маленький слиток меди	Фигурка для регицида	Кусок сплавленного песка	Мешочек пепла
66-70	Промасленные тряпицы	Запятнанная линза	Окровавленная перевязь	Коробок спичек
71-75	Изогнутый гаечный ключ	Обгоревший платок	Осколок дымчатого стекла	Тюбик красной помады
76-80	Самородок меди	Мешочек специй	Потёртый флаг	Варган
81-85	Маленькая пирамидка	Медная печать	Застежка от старой каски	Две шулерские кости
86-90	Кусок стекла с магнитом внутри	Обгорелое писчее перо	Плетеный шнурок от ботинок	Скверно подделанная монета
91-95	Фрагмент пальца (может, вашего?)	Кусочек серебра в пласталевой пластине	Формуляр 4111-JUN-555	Искусственный металлический нос
96-100	Маленький ручной гироскоп	Грязный деревянный зуб	Первая награда	Пласталевая зубочистка

Элитные улучшения

"Я был слеп, но внезапно Император благословил меня Зрением".

– Олисс Квилл,
пробуждающийся псайкер

Персонажи **Dark Heresy** не статичны: в ходе своих приключений они меняются и растут, если, конечно, выживают. К концу жизни аколит может измениться самым невообразимым образом. Некоторые изменения радикально преображают персонажа, навсегда меняя его путь. Они могут стать следствием скрытых или явных преобразований, дающих возможности немыслимые для какого либо обучения. Другие могут прийти с новой должностью, дающей огромные полномочия, но накладывающей столь тяжкую ответственность, что немногие смертные могут её постичь. Эти масштабные изменения называются элитными улучшениями и персонажи благословлённые, или проклятые, одним из них никогда не получат его снова. В данном разделе рассматриваются правила элитных улучшений, в том числе их использование и приобретение.

Использование элитных улучшений

Элитные улучшения отображают крупные, определявшие аспекты персонажа, отделяющие его от товарищей. Каждое элитное улучшение уникально и может отображать разные элементы личности персонажа. Элитное улучшение может быть частью персонажа всю жизнь или возникнуть как реакция на внешние стимулы. Оно может быть званием, пожалованным за великие свершения, или одной из множества иных возможностей. Обратите внимание, роль персонажа остаётся неизменной, например, Воитель по прежнему рассматривает насилие лучшим способом решения проблем даже если получит элитное улучшение Псайкер. Роль указывает на то, как персонаж видит галактику и своё место в ней, элитные достижения могут вести его разными путями, но способ передвижения неизменен.

Не каждый персонаж получает доступ к элитным улучшения, да и не каждый должен. Большая часть элитных улучшений отвечают за тематическое различие персонажей и редко когда дают существенный бонус. Каждое имеет три компонента: повествовательные изменения, мгновенное изменение и разблокированные улучшения. При получении персонажем элитного улучшения каждый из компонентов по-разному меняет персонажа.

Повествование

Самый существенный компонент элитного улучшения — эффект, оказываемый им на личность персонажа. Наличие элитного улучшения делает персонажа уникальным среди равных. Это может быть что угодно, от выдвижения на прославленный пост инквизитора, до получения сил из Варпа.

Описание каждого элитного улучшения содержит информацию о его повествовательных изменениях, а также рекомендации о влиянии на конкретного персонажа. Однако дело игрока интегрировать изменения элитного улучшения в собственного персонажа. Также как игрок использует детали своих выборов при создании персонажа, он выбирает как меняется его персонаж после приобретения элитного улучшения.

Мгновенные изменения

При приобретении персонажем элитного улучшения, неважно, при создании или в процесс игры, его характеристики, умения и таланты могут измениться. Описание каждого элитного улучшения имеет мгновенные изменения, немедленно применяющиеся к персонажу при получении данного улучшения. Это может быть увеличение или уменьшение характеристик или умений, получение или потеря талантов, или новые уникальные правила, применяемые к персонажу. Все они мгновенно применяются при приобретении улучшения и являются постоянными.

Разблокированные улучшения

Помимо немедленных изменений большая часть элитных улучшений даёт персонажу новые пути развития. Они оформлены в виде новых улучшений которые можно приобрести за очки опыта. Улучшения могут быть любыми, от новых талантов до могущественных психических сил.

Получение элитных улучшений

Персонажи могут приобрести элитные улучшения за очки опыта. Однако приобретение элитного улучшения гораздо сложнее приобретения обычного улучшения таланта или умения. Будучи приобретёнными за пределами создания персонажа, элитные улучшения могут оказать существенное влияние на ход кампании. Поэтому для приобретения элитного улучшения персонаж должен отвечать двум требованиям: во-первых, персонаж должен удовлетворять всем требованиям улучшения, а во-вторых, игрок должен получить разрешение МИ, которому предстоит проработать детали влияния элитного улучшения на ход кампании и всех персонажей.

Требования и ограничения

Для приобретения каждого элитного улучшения персонаж должен обладать природной склонностью или уровнем конкретного умения. Чтобы приобрести данное элитное улучшение персонаж должен соответствовать или превосходить данные требования.

Работа с МИ

При приобретении элитного улучшения основной проблемой для игроков станет её влияние не только на персонажа, но и на отряд и повествование в целом. Поэтому игроку предстоит получить разрешения на покупку элитного улучшения от МИ.

Описание каждого элитного улучшения содержит руководство для игроков и МИ по подходящим для неё персонажам и как правильно интегрировать её в кампанию. Каждое улучшение имеет собственные, нередко меняющиеся ограничения.

Бесплатные элитные улучшения

Некоторые опции создания персонажа предполагают «бесплатные» элитные улучшения. В таких случаях персонаж автоматически получает элитное улучшение без необходимости тратить на него опыт, отвечать всем требованиям или получать разрешение МИ.

Описания элитного улучшения

Трёх элитных улучшений персонажи **Dark Heresy** более всего жаждут и страшатся: Инквизитор, Псайкер и Неприкасаемый. Становление инквизитором может быть высшим достижением аколита, но на деле бремя служения в Инквизиции немыслимо тяжело для любого смертного. Псайкеры управляют ужасающими силами, но связь с Имматериумом навечно делает их целью манипуляций Разрушительных Сил и подозрений даже ближайших союзников. Бездушные Неприкасаемые являются могучими орудиями против ужасов Варпа, но отторгаются нормальными людьми и вызывают неуловимую отрицательную реакцию, куда бы не направились.

Создание такого персонажа гарантированно привлечёт внимание как Империума, так и его врагов, а также заведёт его в такие области, что ему и не снились.

Инквизитор

Быть инквизитором, значит обрести огромную власть и поистине непредставимую ответственность. Инквизитор не спасает планету, сектор или организацию Империума, он защищает Человечество в целом. Он может осудить мир на смерть, дабы спасти от порчи окружающий регион космоса или сровнять улей с землёй ради подавления демонического прорыва. Он пойдёт на эти и многие другие ужасные поступки, ибо единственное, что страшнее последствий его действий, это последствия проявления им слабости. Инквизиторы отделены от Человечества, ибо лишь они обладают достаточной силой, чтобы жить со знанием ужасных истин 41-ого тысячелетия — что Человечество стоит на краю гибели от пожирающих души демонов, разрывающих реальность псайкеров и мириада иных, не менее кошмарных, опасностей. Немногие разумы способны вынести столь ужасные знания; даже аколиты могут быть не полностью поставлены в известность, им хватит и того, что господин сочтёт необходимым. Инквизитор же не только знает эти истины, но и использует их. Он не служит никому кроме Императора Человечества и несёт ответственность только перед ним. Хотя инквизитор может и не быть могучим бойцом, его авторитет непререкаем. Каждый инквизитор уникален, по своему сражается ради защиты Империума, и без них Человечество несомненно погибнет.

Становление Инквизитором

Пути получения инсигнии столь же уникальны, как и сами инквизиторы. Мало кто знает, какое бремя возлагается на прошедшего возвышение, аколиты могут служить своему инквизитору всю жизнь и ни разу не видеть его лично. Многие инквизиторы поднимаются из рядов аколитов, ибо они могут иметь хотя бы смутное представление о своих новых обязанностях. Другие могут прийти извне, достойно проявив себя в череде расследований и сражений. Нет стандартного способа стать инквизитором или решить, когда человек готов им стать. Некоторые воспитаются по принципу учитель-ученик, но других может возвысить коллегиальное решение группы инквизиторов или одобрение равных. После чего может быть как грандиозная церемония в роскошном дворце, так и простое рукопожатие. Объединяет инквизиторов только два фактора: власть, которой они обладают, и бремя, которое они несут, — знание, что, если он проявит нерешительность, Человечество обречено.

Таланты Инквизитора

Следующие таланты доступны только персонажу с элитным улучшением Инквизитор, но приобретаются аналогично прочим талантам (см. стр. 144).

Воля Инквизитора

Пожалуй, лучше всего определяет Инквизитора его сила воли. Порой кажется, что лишь концентрацией да упорством, безо всяких тайных сил и древних устройств, он способен согнуть вероятности и отмахнуться от смертельных ран. Для тех, кто неспособен принять поражение, нет ничего невозможного.

Ранг: 3

Требования: Предначертание, Интеллект 50, Восприятие 50, Сила Воли 55.

Склонности: Познание, Сила Воли.

Эффект: Перед совершением броска к100 для совершения проверки, персонаж может потратить очко Судьбы на то, чтобы считать, что на кубике выпало 01.

Крепость Убеждений

Инквизитор привычен к страшным истинам и был свидетелем того, как другие падали в безумие и за его пределы. Его воля крепка как адамантин и позволяет ему игнорировать то, что бросит прочих в пелену истерики.

Ранг: 2

Требования: Сила Воли 50.

Склонности: Защита, Сила Воли.

Эффект: Каждый раз когда персонаж получает любое количество очков Безумия, он может потратить очко Судьбы и не получить их.

Мастер на все Руки

По мере изучения Инквизитором своих новых способностей и оттачивания своих умений, он со временем может овладеть тем, что ему нужно. Его мастерство может соперничать с навыками лучших специалистов, что существенно помогает ему в борьбе с врагами Человечества.

Ранг: 3

Требования: Интеллект 55, Ученик на все Руки.

Склонности: Познание.

Эффект: При приобретении этого таланта персонаж немедленно улучшает все известные ему умения уровня Знает (уровень 1) до Обучен (уровень 2).

Общая Судьба

Сражающиеся за Инквизитора знают, что каждое сражение может стать последним, но хороший Инквизитор приглядывает за своими. Следя как за друзьями, так и за врагами, он даёт своим людям возможность продолжать бороться ещё один день.

Ранг: 1

Требования: Сила Воли 40.

Склонности: Общительность, Лидерство.

Специальные правила Инквизитора

Элитное улучшение Инквизитор имеет следующие правила:

Стоимость в опыте

1,000 ОО

Требования

- **Влияние**: 75
- **Благословение Императора**: Персонаж возводится в это звание декретом действующего Инквизитора или благодаря какому либо знаменательному событию. Такая сила и власть не даруется легко и ею может быть наделена только исключительная личность, совершившая великие деяния и продемонстрировавшая великое мужество. Для получения информации об этом уникальном событии обратитесь к разделу **Становление Инквизитором** на предыдущей странице.
- **Руководство МИ**: Это улучшение стоит рассматривать скорее для персонажа имеющего не просто высокое Влияние, но и продемонстрировавшего готовность к такому назначению. Улучшение меняет не только персонажа, но групповую динамику и ролевой опыт в целом. Один или несколько персонажей-Инквизиторов могут кардинально изменить любую кампанию, так что МИ следует аккуратно обращаться с этим улучшением и прорабатывать свой сюжет соответственно. Полное руководство о включении Инквизитора в кампанию смотрите в **Главе XI: Мастер Игры**.

Мгновенные изменения

Персонаж получает талант Связи (Инквизиция), умения Запретные Знания (выберите одно) и склонность Лидерство.

Разблокированные улучшения

Персонаж-Инквизитор получает доступ к специальному набору талантов. Они доступны только Инквизиторам и приобретаются за очки опыта подобно обычным талантам.

Эффект: За Свободное действие персонаж может потратить два очка Судьбы, дав другому персонажу в пределах 10 метров одно очко Судьбы. Точно также, любой персонаж в 10 метрах может за Свободное действие потратить два очка Судьбы, дав этому персонажу одно очко Судьбы. Этот талант не позволяет персонажу получить больше очков Судьбы, чем его порог Судьбы.

Предначертание

Знающие, что провал означает ужасный конец Человечества, Инквизиторы сражаются с непревзойдённым рвением и отказываются принять поражение. Зачастую их судьба превыше всех прочих смертных, что позволяет им бросать вызов смерти и приносить врагам чудесное опустошение.

Ранг: 3

Требования: Рука Судьбы, Щит Презрения, Крепость Убеждений.

Склонности: Познание, Сила Воли.

Эффект: При приобретении этого таланта персонаж немедленно увеличивает свой порог Судьбы на 1.

Рука Судьбы

Долгие годы изучавший все виды ересей Инквизитор способен обрести понимание того, что другим кажется лишь неразрешимым совпадением. Подобный логический переход позволит обнажить любую ересь.

Ранг: 2

Требования: Интеллект 50.

Склонности: Восприятие, Общение.

Эффект: Персонаж может потратить очко Судьбы на получение исключительного понимания своего текущего состояния. Это отображается тем, что игрок может задать МИ вопрос о текущей ситуации, с которой столкнулся персонаж, и тот обязан ответить настолько полно и полезно насколько это возможно.

Совершенный Контроль

Ради своих целей Инквизитор может использовать опыт тонкой политической игры, лавируя между социальными стратами и рабочими контактами по всему сектору, дабы изменить осведомленность других о своих действиях.

Ранг: 2

Требования: Восприятие 45.

Склонности: Интеллект, Общение.

Эффект: В любое время персонаж может потратить очко Судьбы для увеличения или уменьшения Секретности отряда на 1к10 + бонус Силы Воли персонажа.

Ученик на все Руки

Каждое расследование уникально, поскольку каждая ересь отличается от других мерзостных заболеваний человеческой души. С каждым расследованием и искоренением найденного Инквизитор обостряет свои способности настолько, что обычным способом этого не достигнуть.

Ранг: 2

Требования: Интеллект 45.

Склонности: Познание.

Эффект: При приобретении этого таланта персонаж немедленно получает все неизвестные не Специальные умения на уровне Знает (уровень 1).

Щит Презрения

Ментальная дисциплина и обряды защиты плоти необходимы для противостояния грязным соблазнам Разрушительных Сил. Если разум и тело подготовлено и укреплено — Инквизитор готов к сражению со скверной Хаоса.

Ранг: 2

Требования: Сила Воли 50

Склонности: Защита, Выносливость.

Эффект: Каждый раз когда персонаж получает любое количество очков Порчи, он может потратить очко Судьбы и не получить их.

Псайкер

Некоторые люди имеют доступ к жутким энергиям Варпа и обладают силами, невозможными для прочих смертных. Одни считают их следующей ступенью эволюции человеческого вида, другие — страшным проклятием, что уничтожит Человечество, третьи согласны с обоими утверждениями. Без надлежащей подготовки каждый псайкер способен разорвать реальность, выпустив в мир ненасытных демонов или выжечь его до ядра, потому они сами боятся последствий собственной слабости или безумия.

Империум понимает и пользу и опасность псайкеров, и потому требует от каждого мира выискивать среди своего населения индивидов, демонстрирующих признаки психических способностей и отдавать их на Чёрные Корабли Адептус Астра Телепатика, которые отвезут тех на Терру для санкционирования. Там испытания определят их будущее. Слишком слабых или опасных казнят сразу. Души тех, у кого есть сила, но не хватает контроля, пустят на подпитывание Императора. Многих других обучат питать силу Астрономикона, что освящает Варп, позволяет путешествовать среди звёзд и требует тысячи душ каждый день. Также псайкеры служат астропатами, чьи силы увеличены отнимающим зрение ритуалом связывания души с Императором. Самые сильные и исключительно стойкие псайкеры могут стать псайкерами примарис, служащими Империуму на полях сражений, или даже библиариями Адептус Астартес.

Некоторые избегают этих сетей, тщательно скрываясь в отдалении или никогда не демонстрируя свои способности. Многие могут прожить всю жизнь не осознавая свой дар, замечая лишь везение в азартных играх, способность пройти сквозь огонь и воду без вреда или то, что за ними всегда следует непогода. Инквизиторы интересуются исключительными людьми и могут искать одного из таких, зная (или не зная) о наличии у него психических способностей.

Становление Псайкером

При рождении некоторых псайкеров, их окружает пелена сверхъестественных энергий и с ними сразу всё ясно. Другие могут не демонстрировать свои силы многие годы, пока стресс не разбудит их мутацию. Каждый мир Империума должен отслеживать признаки психической активности своих жителей — такова десятина, за исполнением которой следит Адептус Арбитрес, но вот что считать таким признаком, власти каждого мира считают по своему. В некоторых мирах проводят испытания водой или огнём, полагаются на россказни о странных происшествиях в окрестностях или используют любое другое местное суеверие. Во время этих испытаниях многие подозреваемые умирают, но это мало волнует власти, ведь весь мир может сгореть при малейшей халатности.

Одного понимания собственных психических способностей вполне достаточно для сумасшествия, а без

Специальные правила Псайкера

Элитное улучшение Псайкер имеет следующие правила:

Стоимость в опыте

300 ОО

Требования

- **Сила Воли**: 40
- **Маяк в Варпе**: Персонаж с элитным улучшением Неприкасаемый не может получить элитное улучшение Псайкер.
- **Нелегальный Псайкер**: Персонаж без предыстории Адептус Астра Телепатика получивший элитное улучшение Псайкер не санкционирован. Он не получает черту Санкционированный (см. стр. 168) и считается нелегальным псайкером (см. врезку на странице 238).
- **Руководство МИ**: Псайкеры редки, но полезны и потому служат Инквизиции. МИ может спокойно позволять персонажам брать элитное улучшение Псайкер; 1-2 Псайкера в группе не ломает баланс, хотя если другие игровые персонажи ненавидят псайкеров — это может добавить напряжённости группе. Также возможно для персонажа стать псайкером и по многим причинам держать это в тайне от своих товарищей-аколитов. Это может привести к интересному отыгрышу и МИ может совместно с игроком развить эту линию.

Мгновенные изменения

- Получите черту Псайкер, склонность Псайкер и пси-рейтинг 1.
- Более не можете получать элитное улучшение Неприкасаемый по любой причине.
- Если персонаж не имеет черты Санкционированный, он немедленно получает 1к10+3 очков Порчи (см. стр. 353), поскольку его разум внезапно открывается Варпу.

Разблокированные улучшения

Теперь персонаж может приобретать психические силы за очки опыта, как указано в Главе VI: Психические силы, там же есть полные правила на покупку и использование психических сил.

Также персонаж с элитным улучшением Псайкер может приобрести улучшение Пси-рейтинг, которое поднимет его пси-рейтинг. При приобретении улучшения Пси-рейтинг персонаж повышает свой пси-рейтинг на 1. Для этого персонаж тратит очки опыта в количестве, равном (200 х его новый пси-рейтинг). Например, повышение пси-рейтинга с 2 до 3 будет стоить 600 ОО (3 х 200).

Нелегальные псайкеры

Каждый день на Терру прибывают Чёрные Корабли Адептус Астра Телепатика с грузом человеческих псайкеров — десятиной Империуму. Там их проверяют на уровень сил, контроль, силу воли и прочие факторы, решающие их судьбу. После окончания процесса санкционирования псайкер отправляется служить Империуму жизнью или смертью. На всех псайкеров смотрят в лучшем случае с подозрением, в худшем — с ненавистью, и даже санкционированные псайкеры не избегают подозрений. Те же псайкеры, что не прошли проверки и обучение, помогающее защитить окружающих, зовутся нелегальными псайкерами, беглецами, неустанно преследуемыми имперским законом.

Эти псайкеры могут быть еретическими магами, ищущими великую силу в глубине Варпа, шаманами окраинных миров, предугадывающих будущее по костям, приличными людьми, вынужденными совершать страшные вещи ради выживания, или аколитами, использующими свои силы под покровом власти инквизитора. Нелегальным может быть даже сам инквизитор, открывший свои силы к концу жизни и никогда не проходивший проверки Адептус Астра Телепатика. Единственное, что их объединяет, это то, что они никогда не поднимались на борт Чёрных Кораблей. Большая часть нелегальных псайкеров закончит свои короткие жизни на костре или игрушкой демонов, но некоторые становятся могучими личностями, способными на великие или ужасные деяния.

должной ментальной защиты многие быстро становятся жертвами Разрушительных Сил. Пережившие санкционирование на Терре могут получить защиту и стабилизацию с помощью различных средств. Подготовка укрепит их волю, помимо этого многих оснащают ограничителями или проводят психо-хирургию, помогающую контролировать психические способности, поскольку случайный взгляд способен воспламенить помещение, а странный запах — вызвать телекинетический шторм. Впрочем, серьёзно это жизнь не облегчает, и независимо от времени и особенностей пробуждения, псайкер проведёт свою жизнь в постоянном самоконтроле и ощущении неотступной ужасающей угрозы.

Неприкасаемый

Неприкасаемыми зовутся те бездушные горемыки, что не отбрасывают тень в Варпе и являются крайне небольшой частью человечества, которых даже меньше чем имеющих психические способности. Они могут подсознательно сознавать свою инаковость, чувствуя отношение окружающих. Лишённые существенной части человечности они могут выглядеть, думать и действовать как обычные люди, но немногие обычные люди чувствуют себя комфортно в их присутствии. Окружающие часто испытывают приступы тошноты или вспышки раздражения; ничего, что мог бы обнаружить ауспекс, но человек подсознательно чувствует. Неприкасаемые являются анафемой для псайкеров и прочих лиц, использующих силы Варпа. Такие создания, оказывающиеся поблизости, испытывают мучительную боль или ещё худшие ощущения, таков эффект душевной пустоты Неприкасаемого. Многие Неприкасаемые отменяют силы псайкеров, подавляя или отвергая все психические способности в некоторой области. Они парии человечества, отвергнутые близкими и ведущие поистине жалкое существование.

Становление Неприкасаемым

Неприкасаемые рождаются с ужасным генетическим проклятием. Многие из них проживают долгие годы, прежде чем выясняется, кто они такие, хотя, учитывая неприязненное чувство окружающих, жизни Неприкасаемых не всегда длинные. Человек считается антисоциальным (но в остальном ничем не примечательным) и может вести существование неприкасаемого в переносном смысле, жить жалкой лишённой близких жизнью. Некоторые обнаруживаются только параноидальными действиями планетарных губернаторов, стремящихся сбросить всех проявляющих необычное поведение на Чёрные Корабли. Инквизитор может сам найти таких людей и использовать их способности против сил Варпа, ведьм и демонов. Несмотря на то, что теперь его жизнь наполнена смертельной опасностью, Неприкасаемый чувствует себя ценным и предназначенным для целей, много более важных чем его прежнее существование.

Специальные правила Неприкасаемого

Элитное улучшение Неприкасаемый имеет следующие правила:

Стоимость в опыте

300 ОО

Требования

- **Пустота в Варпе**: Персонаж с элитным улучшением Псайкер не может получить элитное улучшение Неприкасаемый.
- **Руководство МИ**: Психические Неприкасаемые чрезвычайно редки и часто ведут короткую и одинокую жизнь, таков результат их воздействия на всех живых существ, оказавшихся рядом. Это улучшение может быть получено при создании персонажа, считая что он таким родился, или приобретено позже, когда эффект генетического проклятия стало невозможно игнорировать. Рекомендуется, чтобы в игровой группе было не более одного персонажа с элитным улучшением Неприкасаемый. Кроме того, группа, в которой есть и Неприкасаемый и Псайкер, может вызвать массу проблем, поскольку первый будет подавлять способности второго. Это может вызвать массу возможностей для прекрасного взаимодействия игроков, но МИ следует быть осторожным, чтобы не допустить конфликта самих игроков.

Мгновенные изменения

- Более не можете получать элитное улучшение Псайкер по любой причине.
- Получите талант Сопротивление (Психические Силы).
- Общительность персонажа при совершении проверок или иных игровых целей уменьшается вдвое (округляется вверх). При взаимодействии с кем-либо имеющим пси-рейтинг или умение Психонаука Общительность персонажа считается равной 1.
- Персонаж никогда не может получить выгоду от каких бы то ни было положительных эффектов психических сил или любых сходных сверхъестественных талантов, черт или способностей, использующих силы Варпа.
- Автоматически игнорирует любые эффекты Психических Феноменов (см. стр. 242) и получает бонус +30 на любые проверки сопротивления эффектам результата Опасности Варпа (см. стр. 243).

Разблокированные улучшения

Персонаж-Неприкасаемый получает доступ к специальному набору талантов, доступных только персонажам-Неприкасаемым и приобретаемым за очки опыта таким же образом, как и обычные таланты.

Таланты Неприкасаемого

Следующие таланты доступны только персонажу с элитным улучшением Неприкасаемый, но приобретаются аналогично прочим талантам (см. стр. 144).

Анафема Варпа

Некоторые Неприкасаемые настолько затемняют Имматериум, что псайкеры пошатываются от боли. Черпающие силы из Варпа, отрезанные от Моря Душ бездушным существом, могут быть даже понижены до обычных смертных.

Ранг: 3

Требования: Разрушение Варпа, Сила Воли 55.

Склонности: Интеллект, Сила Воли.

Эффект: Персонажи, затронутые Разрушением Варпа, уменьшают свой пси-рейтинг на 2 вместо обычного числа. Этот талант может быть приобретён несколько раз, при каждой покупке пси-рейтинг уменьшается ещё на 1. Например, при троекратной покупке пси-рейтинг будет уменьшаться на 4.

Анафема демонов

Контроль Неприкасаемого над своей бездушностью усилился настолько, что даже обитатели Варпа справедливо боятся его присутствия. Посмевшие показаться рядом с персонажем демоны сильно слабеют и легче изгоняются обратно в Имматериум.

Ранг: 3

Требования: Анафема Варпа, Сила Воли 55.

Склонности: Сила Воли.

Эффект: Все создания с чертой Демонический в радиусе БСВ метров от персонажа не получают никаких преимуществ от этой черты.

Аура Бездушия

Многие воспринимают неестественную сущность Неприкасаемого через подсознательное раздражение. Непривыкшие к этому часто находят такое раздражение отвлекающим.

Ранг: 1

Требования: Сила Воли 30.

Склонности: Изящество, Сила Воли.

Эффект: Враждебные персонажи с радиусе БСВ метров от Неприкасаемого получают штраф -10 на все проверки Обаяния и Обмана.

Бич демонов

Порождения Разрушительных Сил полагающиеся на постоянное кровопролитие и эмоциональную подпитку, сами слабеют рядом с Неприкасаемым. Лишь сильнейшие из этих созданий могут удерживать себя в реальности, а не отправляться обратно в Варп.

Ранг: 2

Требования: Сила Воли 40.

Склонности: Защита, Сила Воли.

Эффект: Существо с чертой Варп-нестабильность находящиеся на расстоянии БСВ метров от Неприкасаемого получают штраф на проверки Силы Воли для удержания себя в реальности равный -(БСВ Неприкасаемого x5).

Нуль-поле

Сильнейшие Неприкасаемые способны распространить способность подавлять Имматериум на широкую область вокруг них. В этой области псайкеры видят свои способности бесполезными и ощущают отчаяние, зная, что Неприкасаемый близко.

Ранг: 3

Требования: Психическое Обнуление, Сила Воли 50.

Склонности: Сила Воли.

Эффект: Эффект Психического Обнуления применяется ко всем персонажам в радиусе БСВ от этого персонажа.

Проклятие Варпа

Бездна в душе Неприкасаемого неумолима в своём голоде и начинает накрывать анафемой более крупную область. Псайкер может внезапно обессилить, оказавшись на пути волны пустоты, в центре которой атакует Неприкасаемый.

Ранг: 3

Требования: Разрушение Варпа, Сила Воли 55.

Склонности: Сила Воли.

Эффект: Эффект Разрушения Варпа применяется ко всем персонажам, находящимся на расстоянии (БСВ x 2) метров от персонажа.

Психическое Обнуление

Псайкеры справедливо страшатся Неприкасаемых, ибо их духовная бездна способна поглотить все хвалёные силы Варпа. Даже самые сильные пси-взрывы способны раствориться, попав в Неприкасаемого.

Ранг: 2

Требования: Сила Воли 40.

Склонности: Защита, Сила Воли.

Эффект: Персонаж получает талант Отринь ведьмовство. Кроме того он получает бонус +20 при совершении проверки Уклонения от психических атак и при встречных проверках сопротивления

психическим силам. Этот талант суммируется с действием таланта Сопротивление (Психические Силы) и может быть приобретён несколько раз, при каждой следующей покупке, увеличивая свой бонус на +5.

Разрушение Варпа

Часто псайкеры узнают о приближении Неприкасаемого по ослаблению своих мистических способностей. Почувствовав истечение своих психических способностей, псайкеры начинают чувствовать приближение собственной смерти.

Ранг: 2

Требования: Сила Воли 45.

Склонности: Восприятие, Сила Воли.

Эффект: Все персонажи с пси-рейтингом в радиусе БСВ метров от персонажа-Неприкасаемого уменьшают свой базовый пси-рейтинг на 1, пока не покидают указанную область. Персонажи, чей пси-рейтинг уменьшен до 0 не могут использовать какие-либо психические силы.

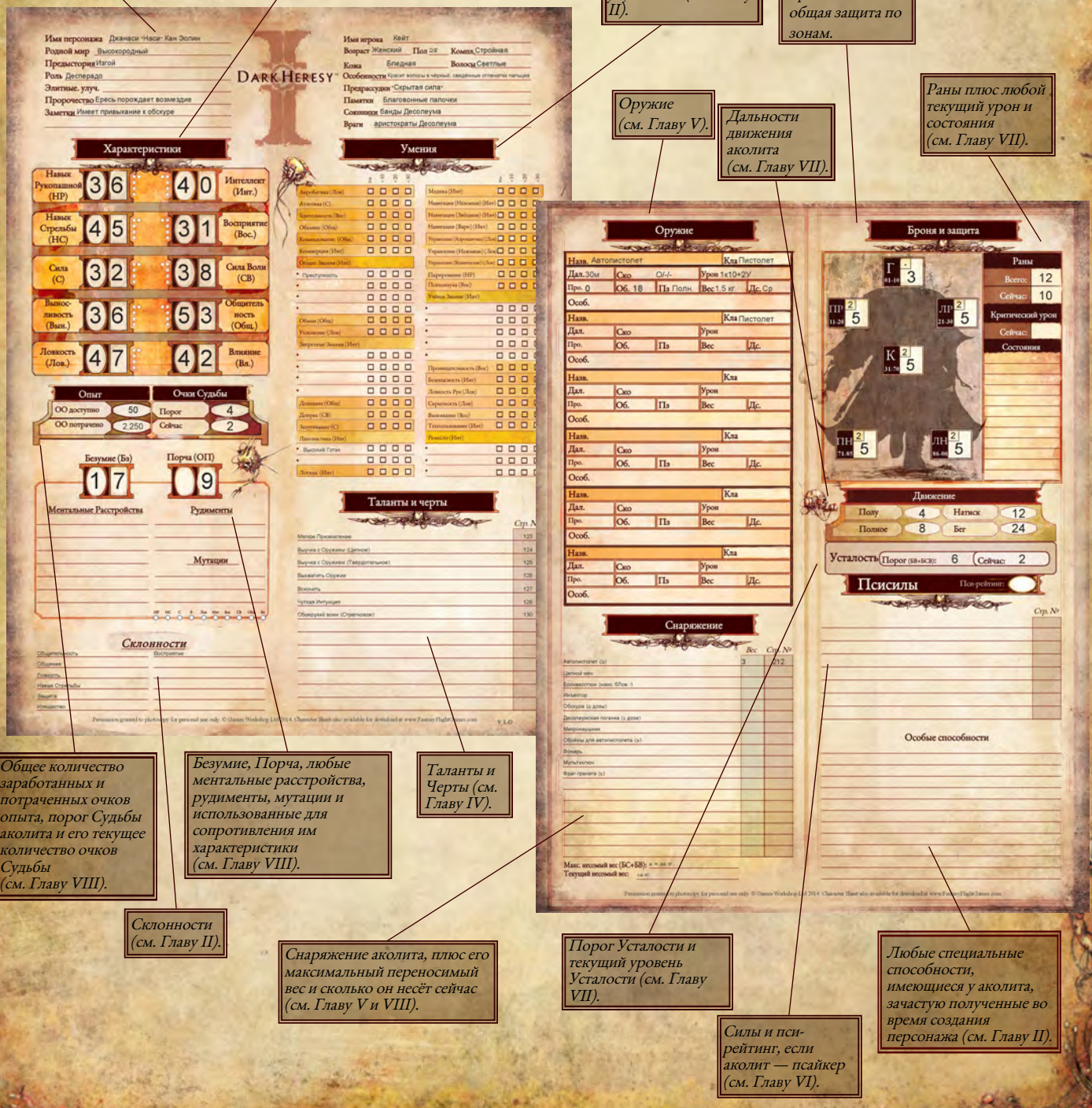
Пример листа персонажа

Лист персонажа является наиболее важным инструментом игрока, поскольку содержит всю информацию об аколите. Стоит держать его в актуальном состоянии, ведь он будет часто использоваться во время игры.

Лицевая сторона листа содержит личный данные аколита, характеристики, умения, таланты и иную информацию, в том числе очки Безумия и Порчи, а также их эффекты. Обратная сторона более ориентирована на бой и содержит разделы об оружии, снаряжении, психических силах, броне и защитах. Там же подсчитывается урон и Усталость.

Вот несколько советов для ведения листа:

- **Делайте резервную копию:** Каждые несколько игровых сессий мы рекомендуем делать ксерокс листа персонажа или переписать данные на новый лист. На сайте Fantasy Flight Games (fantasyflightgames.com) имеется загружаемая версия в PDF, которую к тому же можно вести в электронном виде.
- **Поделитесь с МИ**: Пусть Мастер Игры время от времени видит лист вашего персонажа, а в идеале стоит давать ему копию при каждом обновлении. Он отслеживает всех аколитов по листу МИ и обладание листом ПИ упростит ему работу во время приключения.



Глава III: Умения

Умения лежат в основе возможностей и способов взаимодействия аколитов с окружающим миром. При оценке способностей и компетентности персонажа в конкретной задаче умения нельзя игнорировать, кроме того они наделяют его уникальными игровыми возможностями. Очень часто во время проверки успешности задачи персонажу необходимо пройти именно проверку умения.

Умения отображают способности, полученные аколитом посредством образования или полученной во время служения Инквизиции, практики. Персонажи **Dark Heresy** начинают игру с несколькими умениями, полученными за предыдущую жизнь. Во время предпоследней стадии создания персонажа игроки могут приобрести своим персонажам дополнительные умения за опыт. В течении своей службы персонажи способны отточить свои умения путём траты заработанного опыта на желаемые улучшения. Так отображается накопление навыков и опыта.

Для некоторых персонажей стартовые умения определяют всю последующую жизнь, для других — станут не более чем сувениром молодости. Аколит может следовать любому пути, но игрок выбирает, исходя из своего видения персонажа и использует умения наиболее подходящим образом.

Применение умений

"Всё время пребывания здесь вы обречены познавать бесчисленные вещи, способные пригодиться на службе Богу-Императору. Внимайте своим учителям или познаете страдания жизни вне Его света".

— дьякон Григор ван Доринг,
проктор Схолы Прогениум улья Десолеум

Во время игровой сессии МИ неоднократно затребует от игроков проверку умения. Она должна производиться всегда, когда успех или неудача окажут значительное влияние на ход истории. Однако, осуществляющиеся в обычных условиях рутинные задачи не должны требовать проверки. Впрочем, если существует некоторая вероятность провала от условий окружающей среды или обстоятельств, даже рутинная проверка может быть уместна.

Когда персонаж использует умения для выполнения задачи, он должен преуспеть в проверке данного умения. Сама процедура проходит согласно правилам проверок, описанным в **Главе I: Игровой процесс** (стр. 23): игрок бросает кубики, сравнивает результат с соответствующей ситуации характеристикой и если результат равен или меньше модифицированной характеристики — проверка

пройдена. Модификаторы отображают внешнее влияние и мастерство персонажа в конкретном умении.

Применение нетренированных умений

Маловероятно, что персонаж изучит каждое умение, скорее всего он сконцентрируется на нескольких наиболее для него важных и нескольких дополнительных. Но временами персонажу требуется применить умение вне зависимости от знания как его использовать, например, спрятаться от группы мутантов-каннибалов или быстро расшифровать запись в древнем фолианте. В этих случаях персонаж проводит проверку как обычно, но получает штраф -20, в дополнение к любым другим модификаторам.

Единственным исключением являются Специальные умения (см. ниже), требующие такой подготовки, которую невозможно заменить никаким везением. Это может быть знание древних обрядов Адептус Механикус, командование крейсером типа Марс или разговор с корсаром эльдар на его родном языке. Специальные умения отмечены в **таблице 3-3: Перечень умений** (см. стр. 121) и в отдельном описании умения.

Особые применения

В описании некоторых умений есть подраздел, отведённый для специфических, узкоспециализированных способов применения данного умения. Особые применения и их эффекты описаны в конце описания умения.

Специальные умения

Некоторые умения отображают не один единственный навык, но несколько специфических. Такие умения зовутся Специальными и каждый раз, когда персонаж приобретает новое Специальное умение, он обязан выбрать ему конкретную специализацию. Специализации отображают такие вещи, как точное знание мест, людей и событий; способность управлять, водить и пилотировать машины или оборудование конкретного вида; умение читать и понимать карты, а также возможность с их помощью проложить курс по планете или даже среди самих звёзд; способность понимать, говорить и писать на одном из бессчётных языков, шифров или глифов 41-ого тысячелетия.

Персонаж может приобрести Специальное умение неоднократно, каждый раз выбирая новую специализацию. Если персонаж получает Специальное умение несколько раз (каждый раз выбирая иную специализацию), они рассматриваются как разные умения и должны улучшаться в раздельном порядке.

Перечень специализаций Специального умения находится в описании конкретного умения.

Проверки умений и время

Необходимое для совершения действия время может широко варьироваться в зависимости от умения и обстоятельств его применения. Так, проверка Техпользования для устранения заедания оружия занимает всего несколько мгновений, но для починки транспорта может понадобиться несколько часов. Сходным образом проверка Коммерции для приобретения припасов на путешествие не займёт много времени, но сложные переговоры между двумя влиятельными торговыми картелями займут несколько дней. За подробностями зависимости времени от контекста конфликта можете обратиться к странице 264.

В описании каждого умения присутствует указание на примерное время, требуемое на применение этого умения. Оно указывается в действиях (для умений, которые можно применить в течении раунда пошагового времени) или минутах или даже часах. Другие умения чаще требуют реакции или комбинирования с иными умениями. В таких случаях обратитесь к соответствующему умению. Имейте в виду, что эти значения даны в качестве ориентира и МИ может устанавливать свои правила, основываясь на сложности действия.

Ещё одна попытка

Многие действия можно, хотя и с последствиями, попробовать сделать неоднократно пока персонаж не добьётся успеха. Персонаж, использующий Дознание для поиска информации может решить копать пока не найдёт жизненно важную информацию. В таком случае МИ может определить время, основываясь на одном броске кубика и задать объём усилий и требуемого повествовательного времени, вместо множества бросков кубиков.

В других ситуациях неудача может иметь очень серьёзные последствия. Неудача во время обхода сигнализации может запустить сигнал тревоги, в таком случае последующие попытки могут совмещаться с уклонением от патруля, вызванного сигналом тревоги.

Некоторые действия можно попробовать совершить только один раз, второго шанса не будет. Провал проверки Атлетики во время перепрыгивания пропасти может привести к серьёзной травме или даже смерти. Если персонаж использует Управление при посадке лихтера Арвус и неудачно кидает кубики, корабли может столкнуться со стыковочным отсеком, что уничтожит и корабль и экипаж.

Там где это уместно, описание умения содержит пояснения о повторной проверке и предположение о последствиях провала. МИ стоит ознакомиться с этими вариантами, но вольны изменять их в зависимости от текущих обстоятельств. Проваливший проверку персонаж

обычно имеет только одну возможность исправить ситуацию при смягчающих обстоятельствах. Кроме того, на проверку, которая в обычных условиях может повторяться бесконечное число раз, могут воздействовать ситуационные ограничения, вносящие свои изменения.

Дескрипторы умений

Некоторые умения являются частью более крупных категорий, подчиняющихся общим правилам. Дескрипторы умений позволяют игрокам быстро определить нужный раздел правил **Главы I: Игровой процесс** в котором описано какая необходима проверка и как её разрешить. Таковыми категориями являются: Боевое, Создание, Взаимодействие, Расследование и Движение.

Боевые умения

Умения с этим дескриптором используются в пылу битвы. Зачастую они применяются в ответ на удары врага, в таком случае совершается обычная проверка умения, а степени успеха или неудачи укажут на последствия.

Умения Создания

Умения с этим дескриптором позволяют изготавливать вещи из сырья или частей. Предметы варьируются от экзотических наркотиков и самодельного оружия до восхитительных предметов искусства и коварных ловушек. Для применения такого умения МИ назначает Длительную проверку и разрешает её, основываясь на врезке Создание со страницы 119.

Умения Взаимодействия

Все умения с этим дескриптором используются при общении с окружающими. Сложность проверок зависит от отношения персонажа к ИП и определяется МИ в зависимости от обстоятельств. Для получения дополнительной информации обратитесь к странице 337 **Главы VIII: Инструменты Повествования.**

Умения Взаимодействия и толпа

Умелый командир или выдающийся оратор вполне способен воздействовать или контролировать большое количество людей одновременно. При применении умения с дескриптором Взаимодействие персонаж (при желании) может воздействовать на (10 x (бонус Общительности персонажа)) людей, но все они должны его чётко слышать и понимать. Если проверка Встречная, то для определения успеха персонаж совершает только одну проверку и сравнивает её результат с результатом группы (или её лидера).

Умения Расследования

Большая часть умений с дескриптором Расследование позволяют персонажу получать информацию из различных источников и требуют Длительной проверки, поскольку аколиты пытаются получить подробную информацию о подозреваемых или своей миссии. МИ устанавливает длительность проверки в зависимости от задачи, поскольку отыскать тайное убежище враждебного культа куда сложнее, чем танковую колонну.

Умения Движения

Умения с дескриптором Движение воздействуют на мобильность персонажа, от прыжков через расселины, до подъёма на отвесные утёсы. Они воздействуют на способность персонажа двигаться над, под и между элементами окружения. На умения Движения оказывают воздействие штрафы к мобильности персонажа (например от травм конечностей) или факторы окружающей среды со страницы 282.

Получение умений

По мере того как персонажи переживают приключения и развиваются, они естественным образом становятся более компетентными и расширяют свой диапазон возможностей. Персонаж Игрока изучает новые умения и улучшает имеющиеся, дабы становиться сильнее, а также получать дополнительные варианты во время игры и новые возможности преодолевать трудности. Умения, подобно другим улучшениям, получаются во время создания персонажа или приобретаются за очки опыта в ходе игры. Необходимое количество очков опыта зависит от уровня умения и имеющихся у персонажа склонностей, об этом повествует **Глава II: Создание персонажа**.

Уровни умения

Простое знание умения очень сильно отличается от мастерства его применения, так что разные персонажи могут использовать одно умение с разной эффективностью. Для отображения этого у каждого умения есть уровни, от 1 до 4, отображающие уровень его эффективности. Преимущества более высокого уровня описаны ниже, в **таблице 3-1: Уровни умения**. Персонаж может использовать умение только на максимально доступном ему уровне, так аколит с Запугиванием уровня 3 получает ко всем проверкам Запугивания +20, а не +20 за Опытен (уровень 3) и +10 за Обучен (уровень 2).

Таблица 3-1: Уровни умений

Уровень	Преимущество
1 (Знает)	При применении нет штрафа -20.
2 (Обучен)	+10 ко всем проверкам этого умения †
3 (Опытен)	+20 ко всем проверкам этого умения †
4 (Ветеран)	+30 ко всем проверкам этого умения †

† Персонажи используют только максимальный бонус

Альтернативные характеристики

В описании каждого умения есть базовая характеристика, использующаяся при проведении проверок этого умения. В большей части ситуаций она и используется, однако, в некоторых случаях разумнее использовать другую. Вот несколько примеров:

- Аколит Запугивающий князя улья, желая получить проход в сокровенный сад, может использовать для проверки Силу Воли вместо Силы.
- Деликатный ремонт хрупкого когитатора может потребовать для проверки Техпользования Ловкости вместо Интеллекта.
- Создание сложной, способной пройти проверку важного бюрократа, подделки может использовать Интеллект вместо Общительности, ведь нужно обмануть экспертов и сложное оборудование.

В таких случаях МИ настоятельно рекомендуется использовать ту характеристику, которая больше подходит к ситуации; Таблица 3-3: Перечень умений имеет возможные альтернативные характеристики, данные как отправная точка. Решение об их использовании может серьёзно повлиять как на шансы успеха, так и на ожидания игрока, так что его стоит озвучить до проведения проверки.

Описания умений

"Действительно, очень искусный меч. Посмотрим, насколько искусно ты им владеешь".

— Багровый Ворнас,
лидер Красного Шага

В этом разделе содержатся описания всех умений **Dark Heresy**, их использования, а также иную информацию, например, что ему противостоит (используется во Встречной проверке или какому умению противостоит), формальная продолжительность использования, специальные использования и примеры модификаторов проверки.

Акробатика (Ловкость)

Склонности: Ловкость, Общая.
Использование умения: Полное действие если не указано обратное.
Акробатика ответственна за множество способов проворного передвижения, отточенного движения и

Особые применения Акробатики

Ловкач

Персонаж может использовать умение Акробатика для высвобождения из оков или захвата противника, буквально вывернувшись из них. За Полное действие персонаж может сделать проверку Акробатики для избавления от уз, таких как верёвки, кандалы и прочее. Данная проверка может быть предпринята только один раз — если персонаж её провалил, значит его оковы слишком туги и не позволяют вывернуться. МИ может модифицировать проверку исходя из качества оков.

Помимо этого, персонажи могут использовать Акробатику для высвобождения из захвата (см. стр. 272), пройдя проверку Акробатики вместо Ловкости или Силы.

Маневрирование

В бою опытный акробат способен избежать врагов или легко покинуть бой. Если персонаж пройдёт Серьёзную (+0) проверку Акробатики, он способен совершить действие Выход из боя (см. стр. 270) за полудействие (вместо обычного полного).

Прыжок

Хорошо обученный акробат отлично прыгает, перепрыгивает и способен падать без травм. При прыжке или перепрыгивании (см. стр. 302) персонаж может использовать Акробатику вместо Ловкости или Силы. При определении урона от падения персонаж может сделать проверку Акробатики и, в случае успеха, уменьшить эффективную высоту падения на свой бонус Ловкости.

мастерство баланса. С помощью этого умения персонажи перепрыгивают глубокие расселины, поддерживают равновесие на качающейся палубе корабля или приземляются на землю, не ломая ноги. В бою опытный акробат кружится, кувыркается и отпрыгивает от врагов, уклоняясь от вражеского оружия или скользя меж врагов подобно размытой тени.

Зачастую персонажи развивают полезную для Акробатики Ловкость как часть иного обучения. Курьер или вор может изучить эти трюки для передвижения через густонаселённые районы. Для гладиаторов, выживальщиков и танцоров акробатические трюки являются частью повседневного труда. Даже техноадепты посвящают часть дня телесным упражнениям, готовя своё мясное тело к работе в тесных помещениях, вроде узких воздуховодов.

МИ может затребовать проверку Акробатики когда персонаж:

- должен сохранить равновесие или избежать падения.
- хочет спрыгнуть с высоты и не переломать кости.
- желает перепрыгнуть или обойти врага или препятствие, не сбившись с шага.

Примеры модификаторов Акробатики

+30: Перемещение по открытой местности при землеподобной гравитации или не будучи отягощённым бронёй.
+20: Передвижение по редкому лесу или заросшему высокой травой полю, или руки свободны от оружия и иных предметов.
+10: Движение при низкой гравитации, или броня надета только на торс.
+0: Пересечение щебня или обломков, или сыпучих и движущихся песков.
–10: Движение в загромождённой местности или в тяжёлых доспехах.
–20: Движение в нулевой гравитации или обе руки связаны за спиной.
–30: Движение при утроенной земной гравитации.

Атлетика (Сила)

Склонности: Сила, Общая
Использование умения: Полное действие если не указано обратное.

Аколиты часто зависят от своих физических данных, особенно когда ситуация накаляется. Атлетика отвечает за способность персонажа бегать на длинные дистанции не уставая, вскарабкиваться на отвесные поверхности и поднимать тяжести. Также она позволяет персонажу поднять свой уровень стойкости и игнорировать последствия усталости от бега, плавания и скалолазания.

Предыстория персонажа может наделить персонажа склонностью к некоторым видам атлетики. МИ может учитывать это при назначении сложности проверки. Например, персонажу из пустынного мира переплыть реку значительно сложнее, чем аколиту, родившемуся на водном агро-мире.

Особые применения Атлетики

Стойкость

Тренированные атлеты чрезвычайно спортивны и способны действовать далеко за пределами возможного для обычных людей. При получении уровня Усталости (см. стр. 287) персонаж может, за Свободное действие, пройти Сложную (-10) проверку Атлетики и в случае успеха он игнорирует её последствия. Персонаж может получать урон, проходить проверку и игнорировать Усталость сколь угодно долго, однако, как только персонаж провалит проверку, он должен отдохнуть не менее четырёх часов и до этого не может использовать Атлетику.

Рывок

Кроме того, атлеты славятся своей силой и способностью поднимать громадный вес на краткое время. За Свободное действие персонаж может сделать Серьёзную (+0) проверку Атлетики ради увеличения своего поднимаемого веса на одно столкновение. За каждую набранную персонажем степень успеха его Сила, в целях вычисления переносимого, поднимаемого и перетаскиваемого веса, увеличивается на 10 (см. стр. 303), до максимума в 100. Рывок можно использовать только один раз за столкновение, в случае провала, его нельзя применить до нового столкновения.

МИ может затребовать проверку Атлетики когда персонаж:

- должен переплыть водоём или остаться на плаву.
- превысить свои физические возможности или выдержать истощение.
- желает подняться на скалу или пересечь чрезвычайно пересечённую местность.

Примеры модификаторов Атлетики

+30: Быстрый подъём по лестнице или удержаться на очень спокойной воде.
+20: Восхождение на леса или плавание в спокойной воде.
+10: Восхождение на улей или плаванье со специальным снаряжением.
+0: Вскарабкаться на грубую каменную стену или плавание на длинные дистанции.
–10: Восхождение на кирпичную стену или плавание в медленной реке.
–20: Восхождение на феррокритовую стену без помощи или плавание против течения.
–30: Вскарабкаться на гладкую пласткритовую переборку или плавание по бурным водам в сильный шторм.

Создание

Персонаж способен — с соответствующими умениями и материалами — создавать предметы: от базового снаряжения и экипировки, вроде копий и дождевых накидок, лекарств, медикаментов и наркотиков, до создания продвинутого оружия и произведений искусства. Для создания предмета персонажу требуется три вещи: умение, материал и время.

Умения Создания

Есть четыре вида умений Создания, каждый из которых ответственен за производство предметов определённого рода:

Медика: Это умение позволяет персонажу создавать всевозможные препараты и яды как описано на странице 210 **Главы V: Арсенал**. С разрешения МИ игроки могут создавать новые препараты и яды, основанные на ядах убитых существ или копирующие определённые условия (обратите внимание, персонаж нуждается как минимум в крошечной дозе исходного вещества).

Выживание: Данное умение позволяет персонажу создавать любые базовые устройства или предметы, такие как одежда и продукты питания. Помимо этого Выживание можно использовать для изготовления любого предмета со специальным качеством Примитивное или любого Низкотехнологичного оружия (см. **Главу V: Арсенал**). На усмотрение МИ игроки также могут создать любой простой предмет, при условии что тот может быть создан из непереработанных материалов и не содержит сложных движущихся частей (например, телега, одежда, шалаш и так далее).

Техпользование: Это умение позволяет персонажу создавать сложные или технологичные устройства, такие как обычно изготавливаемые в кузнях имперских миров. По решению МИ это умение позволит производить любое оружие, броню, взрывчатку или иной продукт технологий. В отличии от порождений Выживания или Медики, многие предметы созданные с помощью Техпользования, являются дьявольски сложными или их конструкция держится в секрете, так что доступны только персонажам с правильным знанием и доступом к продвинутым мастерским.

Ремесло: Данное умение позволяет персонажу создавать различные предметы, от произведений искусства до могучих звездолётов. Конкретика зависит от специализации (см. стр. 137). Подобно предметам Техпользования часто требуются продвинутые мастерские и особые материалы. Ремесло позволяет создавать новые уникальные личные предметы, а потому не всегда требуют точных чертежей. Крупные проекты, такие как транспортные средства или огромные скульптуры должны требовать много времени, так что МИ волен изменять время из таблицы 3-2: Создание предметов от часов и дней, до месяцев и даже лет.

Таблица 3-2: Создание предметов

Тип предмета	Время	Успехи проверки
Предметы Медики		
Природные препараты и яды	1к5 часов	4
Синтетические препараты и яды	2к10 часов	8
Предметы Выживания		
Оружие	1к5 часов	5
Броня	1к10 часов	6
Снаряжение	1к5 часов	3
Предметы Техпользования †		
Оружие	1к5 часов	8
Броня	1к10 часов	12
Снаряжение	1к5 часов	8
Предметы Ремесла		
Малые произведения и проекты	1к5 часов	4
Крупные произведения и проекты	1к10 часов	12

† Обратите внимание, персонажи не могут создавать предметы Техпользования к чертежам которых не имеют доступа.

Материалы

При создании предмета у персонажа должен быть доступ к необходимым материалам. Должны ли материалы находиться на руках зависит от решения МИ, но рекомендуется использовать здравый смысл (так, на диком мире у персонажа будет доступ ко многим основным материалам для Выживания, будут проблемы с получением запчастей для создания автогана). После этого МИ решает, требуется ли персонажу расходовать материалы и, соответственно, приобретать их. Как правило, при создании предметов с помощью Техпользования (или Медики, при создании препаратов компоненты которых не встречаются в естественной среде) персонажи должны всегда

Создание (Продолжение)

покупать материалы. С другой стороны, предметы, созданные с помощью Выживания, могут быть изготовлены из «найденных» материалов, например, лук можно вырезать из ветки в лесу,а копьё изготовить из лома в подлье

При покупке материалов для создания определите Доступность предмета и уменьшите его на один уровень (таким образом, Средний предмет требует Обычных материалов, а Обычный — Изобильных и так далее). Затем персонаж проводит проверку Реквизиции для приобретения материалов, как если бы это был предмет. В случае успеха у персонажа есть материалы и он может попробовать создать предмет.

Время

Создание предмета всегда требует времени и Длительной проверки, устанавливаемой МИ. Длительность проверки и необходимое для создания предмета время зависит от его сложности. Хотя оба фактора зависят от МИ, он может воспользоваться **таблицей 3-2: Создание предметов** в качестве ориентира.

Кроме того Мастер Игры может модифицировать проверки Создания в зависимости от иных факторов, таких как наличие помощников, доступности мастерской или лаборатории, доступности финансирования и материалов, а также качества всего этого.

Бдительность (Восприятие)

Склонности: Восприятие, Полевое.

Использование умения: Свободное действие в качестве реакции на что-либо.

Бдительность отображает общее внимание персонажем своего окружения и способность замечать несоответствия, которые прочие могут пропустить. Умение ответственно за общую внимательность к изменениям, включая те, что можно обнаружить обычными органами чувств, включая визуальные сигналы, звуки, запахи и даже давление воздуха. Очень бдительный персонаж способен заметить и идентифицировать появление нового фактора, поскольку любой может сулить угрозу. В каждой тени может скрываться угроза Человечеству, так что малейший намёк может иметь величайшее значение.

В общем случае Бдительность используется при выявлении сокрытых, или малозаметных, предметов или существ. Проницательность (см. стр. 136), же применяется при интерпретации потаённых эмоций, мотивов и иных утаиваемых сигналов. Таким образом, для обнаружения прячущегося существа используется Бдительность, а для выявления лжи в словах собеседника — Проницательность.

МИ может затребовать проверку Бдительности, когда персонаж:

- идёт в засаду или шпионит за прячущимся врагом.
- ищет подсказку или спрятанный предмет.
- пытается подслушать разговор или перехватить относящуюся к делу информацию.

Особые применения Бдительности

Чтение по губам

С помощью такого применения умения, аколит может перехватить разговор, даже если его не слышит. Персонаж должен чётко видеть рот говорящего и понимать язык, на котором тот говорит. Сложность проверки изменяться на -10 за каждые 10 метров между персонажем и говорящим. МИ может назначать и другие штрафы: за темноту, туман и прочие факторы, влияющие на видимость; магнокуляры и иные устройства могут уменьшить этот штраф и даже дать бонусы. Успешная проверка Бдительности обеспечит понимание общей сути разговора, например, идёт ли речь о точке высадки или месте сбора культа. Дополнительные степени успеха обеспечат больше информации. Персонажу не обязательно проводить проверку каждый раунд — одной степени успеха достаточно для перехвата разговора по отдельной теме. МИ укажет, когда необходима новая проверка.

Примеры модификаторов Бдительности

+30: Обнаружить приближение грохочущего танка или большое еретическое святилище под открытым небом.
+20: Обнаружить проход большого существа или машину за грудой щебня.
+10: Обнаружить небольшой неспрятанный предмет или шпионаж за скрытой заставой.
+0: Обнаружить человека в таверне или обыскать хаб-комнату.
–10: Вычислить профессиональную засаду или обыскать здание в поиске конкретного дата-файла.
–20: Найти конкретною болтерную гильзу на поле боя или выдернуть еретика из переполненной площади улья.
–30: Заметить убийцу в тёмной комнате или поиск манифеста маленького космического корабля в планетарной базе данных.

Таблица 3-3: Перечень умений

Название	Склонность 1	Склонность 2	Дескрипторы	Альтернативные характеристики
Акробатика	Ловкость	Общая	Движение	Сила
Атлетика	Сила	Общая	Движение	Выносливость
Бдительность	Восприятие	Полевое	—	Общительность, Интеллект
Безопасность	Интеллект	Техно	—	Ловкость
Выживание	Восприятие	Полевое	Создание, Движение	Ловкость, Интеллект
Дознание	Общительность	Общение	Взаимодействие, Расследование	Интеллект, Восприятие
Допрос	Сила Воли	Общение	Взаимодействие, Расследование	Общительность
Запретные Знания †	Интеллект	Познание	Взаимодействие, Расследование	Общительность
Запугивание	Сила	Общение	Взаимодействие, Расследование	Сила Воли
Командование	Общительность	Лидерство	Взаимодействие	Интеллект, Сила, Сила Воли
Коммерция	Интеллект	Познание	Взаимодействие, Расследование	Общительность
Лингвистика †	Интеллект	Общая	—	Общительность
Ловкость Рук	Ловкость	Познание	—	Интеллект
Логика	Интеллект	Познание	Расследование	Ловкость
Медика	Интеллект	Полевое	Создание	Ловкость, Восприятие
Навигация †	Интеллект	Полевое	—	Восприятие
Обаяние	Общительность	Общение	Взаимодействие, Расследование	Влияние
Обман	Общительность	Общение	Взаимодействие, Расследование	Интеллект, Техпользование
Общие Знания †	Интеллект	Общая	Взаимодействие, Расследование	Общительность
Парирование	Навык Рукопашной	Защита	Боевое	—
Проницательность	Восприятие	Общая	Взаимодействие, Расследование	Общительность
Психонаука	Восприятие	Псайкер	—	Сила Воли
Ремесло †	Интеллект	Общая	Создание, Взаимодействие	Ловкость, Общительность
Скрытность	Ловкость	Полевое	Движение	Восприятие
Техпользование	Интеллект	Техно	Создание, Расследование	Ловкость
Уклонение	Ловкость	Защита	Боевое, Движение	Общительность
Управление †	Ловкость	Полевое	—	Интеллект
Учёные Знания †	Интеллект	Познание	Взаимодействие, Расследование	Общительность

† Специальные умения

Таблица 2-4: Улучшения умений

Соответствующих склонностей	Знает	Обучен	Опытен	Ветеран
Две	100 ОО	200 ОО	300 ОО	400 ОО
Одна	200 ОО	400 ОО	600 ОО	800 ОО
Ни одной	300 ОО	600 ОО	900 ОО	1,200 ОО

Особые применения Безопасности

Ловушки

Персонаж с умением Безопасность способен создавать и устанавливать ловушки, если конечно у него достаточно времени и материалов. Ловушки могут варьироваться от подсовывания гранаты под труп (она должна взорваться, когда тело перевернут) до выкапывания ям с кольями и автоматизированных дробовиков. Время, ресурсы и урон от ловушек остаются на усмотрение МИ, и зависят от используемых материалов (основные принципы подсчёта урона от оружия и окружающей среды вы можете найти в Главе V: Арсенал и Главе VII: Бой). Вероятность срабатывания и обнаружения ловушки зависит от уровня умения Безопасность персонажа. Требуется либо проверка умения (модифицируемая в зависимости от обстоятельств и сложности ловушки), тайно совершаемая МИ, или Встречная проверка против Бдительности жертвы, показывающая, смогла ли она найти ловушку до её срабатывания.

Безопасность (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Техно.

Использование умения: 1 минута, уменьшается на 10 секунд за каждую степень успеха проверки.

Данное умение имеет дело с мастерством взаимодействия с замками и средствами защиты, в том числе проникновением в охраняемые места и защитой от такого проникновения. Персонаж с умением Безопасность обучен обходить запоры и побеждать коды, будь то запреты когитаторов и чары машинных духов или же простые механические устройства, вроде щеколды. Аколиты с Безопасностью также способны защищать системы и области путём усиления пассивной обороны и даже установки ловушек.

МИ может затребовать проверку Безопасности, когда персонаж:

- желает открыть запертую дверь.
- пытается проникнуть в когитатор и заполучить его секреты.
- хочет установить ловушки для засады или защиты лагеря.

Особые применения Выживания

Создание

Выживание можно использовать при создании примитивных предметов всех видов, от плащей и каменных зданий, до копий и брони. Время, сложность и необходимые материалы во многом зависят от сложности предмета, наличия инструментов и доступа к чертежам и помощи. Подробности о предметах, которые аколит может создать с помощью умения Выживание, смотрите во врезке Создание на странице 119.

Выслеживание

Персонаж может использовать умение Выслеживание для выслеживания своей добычи по оставляемым ею следам. Наличие очевидных следов не требует проверки умения и считается частью движения персонажа. Если время или природа повредили следы, а также когда мешает окружение, например темнотой или туманом, необходима проверка Выживания. Модификаторы проверки зависят от состояния следа и окружающей обстановки. Хитрая и коварная добыча способна скрыть или удалить следы, в таких случаях необходима Встречная проверка против Скрытности жертвы.

Дрессура

Персонажи могут попробовать приручить, выдрессировать и потенциально даже объездить животных, с которыми сталкиваются во время путешествий, от диких гроксов до благородных боевых коней. И приручение, и тренировка животного требуют Длительной проверки, продолжительность которой определяется характером и темпераментом существа. После подчинения воли животного хозяину, или, для особо волевых зверей, налажены партнёрские отношения, управление им или отдача ему команды требует полудействия. Отношение диких, или натасканных на агрессию и враждебность, животных может улучшиться на 10 за каждые две степени успеха проверки Выживания (до максимума в три уровня) совершённой за Полное действие. МИ может модифицировать эту проверку в зависимости от тренировки, Силы Воли и Интеллекта животного. Обратите внимание, Дрессура бесполезна против кибер и пси-связанных животных, а также по настоящему разумных существ. Подробные правила поездки на живых существах расположены на странице 307.

Примеры модификаторов Безопасности

+30: Взлом очень грубого или простого замка.
+20: Использование могучего духа машины с целью вырвать системы безопасности из-под надзора простого когитатора.
+10: Обход плохо обслуживаемой замковой системы.
+0: Деактивация стандартной системы безопасности хаба с помощью базовых, но полезных инструментов.
–10: Победить хорошо сделанную и обслуживаемую замковую систему.
–20: Обход сложной системы безопасности с несколькими подсистемами и когитаторами.
–30: Взлом замка явно чужацкой природы или дьявольски сложного.

Выживание (Восприятие)

Склонности: Восприятие, Полевое.
Использование умения: Полное действие.

Данное умение позволяет персонажу прокормиться без помощи цивилизации. Оно жизненно необходимо живущим в диких пустошах, вдали от укреплённых лагерей и городов. Обитателям городских джунглей подулья и городских руин также полезны некоторые познания в этой области, поскольку зависимость от ненадёжных источников воды и пищи подобна смерти. Некоторое представление о Выживании часто имеют даже жители цивилизованных мест, особенно обладатели независимого характера.

Персонаж с умением Выживание могут жить за счёт земли, укрощать животных и предугадывать погоду с минимумом оборудования и без резкой необходимости в пополнении запасов и помощи. Это умение можно использовать для создания примитивных предметов, таких как луки и клинки, а также обычной одежды. Помимо этого Выживание используется при выслеживании добычи (что разумной, что нет) в местности любого вида с помощью оставляемых ею следов.

Сложность проверки Выживания зависит от окружающей среды. Если атмосфера, фауна и вода планеты наполнены смертоносными токсинами, то найти пропитание и чистую воду почти невозможно. Использование этого умения указывает не только на талант поиска жизненно важных припасов, но и на способность избегать смертельных угроз.

МИ может затребовать проверку Выживания, когда персонаж:

- хочет найти пищу и воду во враждебной среде.
- желает зажечь огонь без специального снаряжения.
- пытается выследить противника в глубинах подулья.

Примеры модификаторов Выживания

+30: Найти воду в пропитанных влагой джунглях.
+20: Выследить неосторожного врага по мягкой земле, пеплу и грязи.
+10: Скрыться в лесу от грохочущего зверя.
+0: Развести огонь с помощью сухого трута и необработанного кремня.
–10: Выследить врага на бегу.
–20: Приручить злобное существо.
–30: Найти питьевую воду в открытой всем ветрам дикой пустыне.

Дознание (Общительность)

Склонности: Общительность, Общение.
Использование умения: Один час и более, в зависимости от природы расспросов, размера целевой группы и желаемых сведений.

Данное умение применяется при получении информации путём расспросов, перевода разговоров на интересующие темы и просто подслушиванием — всё это важно для разоблачения ересей и выявления умышляющих против Человечества. В отличие от Обаяния и Запугивания, направленных на изменение отношения к персонажу или влиянию на конкретных индивидов, Дознание можно сосредоточить как на конкретных персонажах, так и на крупных группах, хотя это может потребовать много времени и усилий. Одна или две степени успеха дадут базовую информацию о местности, социальной группе или конкретном индивидууме, а дополнительные степени успеха позволят МИ выдать игрокам более ценную или секретную информацию.

МИ может затребовать проверку Дознания, когда персонаж:

- пытается разыскать криминального лорда улья.
- хочет вызнать отношение местных жителей к лидерам
- ищет определённое место, вроде магазина или таверны.

Примеры модификаторов Дознания

+30: Субъект изначально очень дружелюбен или лоялен, или ответ на вопросы соответствует целям субъекта.
+20: Субъект дружественен или персонаж использует стимул, например, взятку.
+10: Субъект естественно разговорчив или персонаж благоприятного пола или социального статуса.
+0: Субъект относится к персонажу двойственно или не имеет важных причин общаться с персонажем.
–10: Субъект не желает заморачиваться или персонаж был явно груб или агрессивен.
–20: Субъект подозрителен к персонажу или персонаж выспрашивает информацию, которую субъект желает скрыть.
–30: Субъект явно враждебен или ответы на вопросы навлекут на субъекта серьёзные проблемы.

Допрос (Сила Воли)

Склонности: Сила Воли, Общение.
Использование умения: Один час и более, в зависимости от субъекта и настойчивости допроса.

Это умение позволяет персонажу извлекать информацию из не желающего этого субъекта. Сам процесс, однако, не подразумевает физических пыток. Скорее это умелое применение психологии, различных устройств, сывороток правды и иных, обычно не наносящих физического урона, методов. МИ может изменить сложность проверки в зависимости от наличия инструментов, оборудования и иных обстоятельств. Проверка всегда Встречная: Допрос против Силы Воли. Если персонаж выигрывает, он получает один ответ на вопрос за каждую степень успеха. Если Встречную проверку выигрывает противник, ведущий допрос персонаж не получает ничего. Бросок с двумя и более степенями провала приводит к получению субъектом 1к10 плюс бонус Силы Воли допрашивающего урона и делает невозможными любые дальнейшие допросы на 1к5 дней. Если допрашивающий набирает четыре и более степени провала он наносит аналогичный урон, кроме этого допрашиваемый получает бонус +30 к проверкам Силы Воли при сопротивлении допросу со стороны допрашивающего или его союзников. Каждая проверка Допроса даёт цели один уровень Усталости, независимо от результата.

МИ может затребовать проверку Допроса, когда персонаж:

- пытается заставить имперского агента раскрыть тайную информацию о его владыках.
- хочет выяснить у командира Астра Милитарум план сражения.
- стремится вызнать у культиста тайное место встречи.

Примеры модификаторов Допроса

+30: Субъект не имеет оснований сопротивляться и активно сотрудничает.
+20: Субъект запуган допрашивающим.
+10: Субъект боится допрашивающего.
+0: Субъект имеет причины сопротивляться или считает себя равным допрашивающему.
–10: Субъект чувствует себя лучше допрашивающего.
–20: Субъект уверен в грядущем спасении.
–30: Субъект знает, что дав ответ, пострадает значительно сильнее, чем утаив его.

Запретные Знания (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Познание
Использование умения: Свободное действие.

Все умения группы Запретные Знания отображают наличие у персонажа запрещённых или скрытых от обычного жителя Империума познаний. Во многих случаях тяжким преступлением является само обладание такими знаниями, более того оно может привлечь внимание Инквизиции (даже если обладатель сам работает на инквизитора).

Запретные Знания имеют несколько специализаций (см. стр. 115) описанных ниже. К ним также относятся специализации Ученых (см. стр. 141) и Общих (см. стр. 134) Знаний, поскольку в каждой области помимо общеизвестных есть богохульные и опасные знания, или же охраняемые тайным обществом.

Археотек: Познания о великих потерянных технологических устройствах былых времён и ключи к их загадочным целям и принципам работы.

Космодесантники Хаоса: Знания о предавших Императора Адептус Астартес, их путях к проклятию и используемой экипировке.

Криминальные Картели и Контрабандисты: Информация об организованной преступности, что попирают закон Императора в секторе Аскеллон, например — участвуют в Безликой Торговле запрещёнными артефактами.

Демонология: Кошмарное знание о наиболее страшных порождениях Варпа и его искажающих его проявлении.

Ересь: Мудрость по отношению к актам и практике, считающейся в Империуме анафемой, а также наиболее известных еретиков в истории, их позорных и гнуснопрославленных свершений.

Ересь Хоруса и Долгая Война: Происхождение и история десятитысячелетней войны между сторонниками Разрушительных Сил и Империума Человечества.

Инквизиция: Хотя аколиты служат инквизитору, слишком полные знания о господине опасны. Решившие изучить историю и природу власти Инквизиции часто подвергаются воздействию знаний, что способны навечно разрушить их умы.

Мутанты: Знания о неустойчивых и стабильных мутациях внутри человечества, их злокачественном влиянии и мутагенном развитии, а также некоторых исследованиях и фолиантах по этой теме.

Официо Ассасинорум: Эта предельно секретная организация занимается устранением могучих, зачастую необычных угроз Империуму, таких как мятежные планетарные губернаторы и проповедники-еретики. Аколиты, осмеливающиеся изучить эту организацию также могут познакомиться с её методами и снаряжением.

Пираты: Информация о проклятии варп-маршрутов всего Аскеллона, их тактике, гнуснопрославленных судах и печальноизвестных капитанах.

Псайкеры: Умение идентифицировать псайкеров, последствия применения их сил, их опасности, а также общий объём их возможностей.

Варп: Понимание энергии Имматериума, его взаимодействия и взаимосвязи с реальным пространством, а также влияния его приливов и водоворотов на путешествия между звёздами.

Ксеносы: Знание малых и крупных видов известных Империуму чужеродных созданий, их угрозы Человечеству и общего внешнего вида. Персонаж должен указать на каком конкретном виде он специализируется (например Ксеносы Эльдар Искусственных Миров или Ксеносы Орки), разные виды требуют разных специализаций.

Успешная проверка Запретных Знаний даёт игроку информацию от МИ. За дополнительные степени успеха МИ может выдать дополнительную информацию.

МИ может затребовать проверку Запретных Знаний, когда персонаж:

- ищет информацию о потенциальной активности культов.
- стремится узнать об операциях устрашающих эльдар.
- разыскивает правильный ритуал вызова демона.

Примеры модификаторов Запретных Знаний

+30: Информация о существовании распространённых ксено-рас, таких как орки или эльдар.
+20: Получение информации о Варпе и что он такое.
+10: Вспомнить о существовании еретического культа.
+0: Изучить природу и события Ереси Хоруса.
–10: Вспомнить еретические культы одного из Низших Миров.
–20: Понимание подробной информации о природе и намерениях демонов и порождений Варпа.
–30: Узнать истинное имя младшего демона.

Запугивание (Сила)

Склонности: Сила, Общение.
Использование умения: Полное действие.

Империум Человечества вечно воюет. Мятежные глупцы изнутри и хищные ксеносы извне приближают падение Человечества. Но угрозы есть не только открытые и сформировавшиеся, важно помешать глупцам реализовать свои фантазии и вмешаться в дела, находящиеся за гранью их понимания. Иногда для предотвращения восстания и ереси лучшее оружие — страх.

Умением Запугивание отображается навык персонажа внушать страх. Его можно использовать для принуждения персонажа поступать против своей воли или извлечения информации из нежелающего сотрудничать объекта. Оно отличается от Командования имеющейся у персонажа властью. Для получения информации о социальном взаимодействии обратитесь к странице 337.

Когда Запугивание используется против существа (при, например, давлении на соперника ставкой персонажа) проверка будет Встречной (см. стр. 28). Встречная проверка Запугивания противостоит Силе Воли.

МИ может затребовать проверку Запугивания, когда персонаж:

- желает убедить собеседника убраться с дороги.
- желает заставить собеседника поступить по-своему.
- пытается заставить противника бежать из боя.

Примеры модификаторов Запугивания

+30: Соперник явно уступает персонажу, возможно, он низший дрэг или бесправный раб.
+20: Соперник находится в невыгодном положении, ранен или сильно уступает числом.
+10: Соперник слабее персонажа (физически или социально).
+0: Соперник физически или социально равен персонажу.
–10: Соперник сильнее персонажа (физически или социально).
–20: У соперника очевидное преимущество — в оружии или в числе сторонников.
–30: Соперник значительно сильнее персонажа, возможно, он правитель планеты или варлорд.

Командование (Общительность)

Склонности: Общительность, Лидерство.
Использование умения: Полудействие для простых команд, Полное действие для более сложных указаний.

Часто отдельный персонаж не в состоянии разрешить кризис. Иногда на это не способен даже отряд аколитов. В таких ситуациях, возможно, персонажам потребуется собрать большую группу сторонников. Координация союзников для максимально эффективного их использования требует умения Командование. Оно отображает способность умело мотивировать и организовывать окружающих.

Персонажи с благородной предысторией уже умеют управлять другими. Имеющие военный опыт уже сталкивались с этим умением, даже те, кто только получал приказы, знаком с основами и способен их отдавать. Другие персонажи могли столкнуться с ним в руках старшего бюрократа или вождя племени. С другой стороны, персонажи, привыкшие работать в одиночку, мало способны к командованию, равно как и исполнению команд.

МИ может затребовать проверку Командования, когда персонаж:

- хочет отправить союзного НИП в чрезвычайно опасную ситуацию или открытый бой.
- желает сплотить союзное подразделение или организовать их при неожиданном нападении.

Особые применения Командования

Вдохновить

В некоторых случаях от союзников недостаточно простого выполнения своих обязанностей, их необходимо сподвигнуть на любые усилия ради достижения цели. За Полное действие персонаж может сделать Серьёзную (+0) проверку Командования для вдохновения одного или нескольких своих последователей. Вдохновлённые последователи получают бонус +10 к следующей проверке умения или характеристики.

Устрашить

Используя умение Командование, аколит способен устрашить своих последователей сильнее чем демоны и любые другие мерзости. Если союзники провалили проверку Силы Воли против вызывающего Страх врага, персонаж может защитить их от эффектов Страха (см. стр. 349) за Реакцию. Персонаж делает Встречную проверку Командования против Силы Воли вызывающего Страх врага. И персонаж, и существо получают бонус +10 за каждый уровень Страха, который имеют. Если персонаж выигрывает, его последователи игнорируют эффекты Страха от этого существа весь остаток столкновения.

Примеры модификаторов Командования

+30: У союзников очень высокий боевой дух или команда очень простая.
+20: Последователи выполняют хорошо известные задачи или отдаваемые команды можно быстро выполнить.
+10: Союзников больше чем противников или команды знакомы.
+0: Команда сложна или последователи никогда не работали с отдавшим команду персонажем.
–10: Союзников меньше чем врагов или враг значительно сильнее.
–20: Последователи выполняют незнакомую задачу, или команду требуется верно интерпретировать.
–30: Боевой дух союзников очень низок, потери очень велики или команда очень сложна или опасна.

Коммерция (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Познание
Использование умения: 1 минута, для сложных переговоров — больше.

Миры Империума очень специализированы и сплетены в огромную взаимосвязанную сеть транспортировки товаров и услуг, обеспечивающую их выживание. Немногие миры способны пережить несколько месяцев без внешних поставок, да и эти подсчёты проверены только теорией. Миры-кузницы нуждаются в продуктах питания и сырье с других планет, агро-миры редко способны производить сельскохозяйственное оборудование, необходимое для сбора урожаев, а миры-ульи застроены настолько плотно, что могут производить только население. Умение Коммерция отображает понимание торговли, стоимости и обмена, как на уровне межпланетной сети торговых связей, так и местного хаб-рынка.

Многие члены имперской бюрократии и даже военные знакомы с этим умением. В определённой степени все люди его практикуют, поскольку приобретают товары и услуги. Но, в конечном счёте наиболее искусны воры и торговцы, поскольку им требуется точно знать стоимость товаров, которые они планируют украсть или купить.

Когда Коммерция используется против существа (при, например, получении бонуса проверки Реквизиции) проверка будет Встречной (см. стр. 28). Встречная проверка Коммерции противостоит Коммерции или Силе Воли.

МИ может затребовать проверку Коммерции, когда персонаж:

- желает получить бонус к проверке Реквизиции (см. «Император подаст...» стр. 174).
- хочет найти редкий предмет на рынке улья. желает
- знать стоимость предмета.

Особые применения Коммерции

Оценка

Персонаж может использовать умение Коммерция для определения стоимости предмета или товара. МИ должен сделать этот бросок в тайне, модифицируя результат в зависимости от действий аколита и ситуации (см. примеры модификаторов). Успех раскроет аколиту Доступность оцениваемого предмета, провал не даст ничего. При провале более чем на три степени МИ должен дать неверную Доступность.

Примеры модификаторов Коммерции

+30: Работа с высоко доверенным торговым партнёром.
+20: Работа с надёжным рынком.
+10: Работа со знакомым, дружественным или обязанным персонажу коммерсантом.
+0: Работа с незнакомым партнёром.
–10: Торговец подозревает персонажа.
–20: Работа с торговцем не-имперцем.
–30: Работа с откровенно враждебным партнёром.

Лингвистика (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Общая.
Использование умения: Свободное действие.

Это умение отображает способность говорить, читать и писать на отдельном языке, коде или шифре. Специальности отображают знакомый персонажу язык, будь то низкий готик для рядовых жителей, региональный диалект дикого мира или язык ксеносов. При попытке использовать знакомый персонажу язык проверка Лингвистики требуется только в особых случаях, таких как перевод с архаичной версии языка или попытка разобрать перехваченную вокс-предачу. Однако использование неизвестного языка, даже на базовом уровне, всегда требуется проверка Лингвистики. Персонажу может понадобиться поговорить с жителем мира, изолированного тысячелетиями или расшифровать пророчество ксеносов, записанное задолго до начала Великого Крестового Похода. Общение с теми, чей язык неизвестен, зависит от знаний персонажа и его способностей в Лингвистике.

При определении сложности проверки Лингвистики существует два основных фактора. Первый — сложность сообщения, простое приветствие или предупреждение значительно легче интерпретировать, чем сложные философские или религиозные понятия. Такие послания могут не требовать проверки, даже если выражены на совершенно незнакомом языке. Вторым фактором является индивидуальная сложность языка для персонажа. Если сообщение высказано на пиджине или архаичном диалекте родного языка персонажа, то перевод сложен, но возможен. И наоборот, сообщение на языке ксено-расы, действующей в совершенно ином регионе космоса, почти невозможно перевести не зная контекста.

Любой персонаж, имеющий это умение, способен читать и писать на своём родном языке. Для большей части жителей Империума это Низкий Готик. Обратите внимание, все аколиты способны к базовому общению на Низком Готике, для которого не требуется проверка умения, например, обычный разговор или чтение стандартных руководств Мунитorума.

Лингвистика является специальным умением (см. стр. 115) и при первом приобретении требуется выбрать специализацию. Лингвистику можно приобретать неоднократно, каждый раз выбирая новую специализацию.

МИ может затребовать проверку Лингвистики, когда персонаж:

- должен расшифровать текст на архаичной версии своего родного языка
- желает написать красивый текст.
- пытается передать сообщение, используя тонкий подтекст или ограниченный словарный запас.

Примеры модификаторов Лингвистики

+30: Расшифровать язык с помощью словаря.
+20: Расшифровать примитивный язык или стандартный код, основанный на известном языке.
+10: Расшифровать код на Низком Готике.
+0: Перевести текст на Высокий Готик.
–10: Расшифровать код на местном языке.
–20: Расшифровать забытый или почти мёртвый язык (такой как древнетерранский) или понять язык, неизвестный персонажу, но родственный известному.
–30: Расшифровать совершенно чужой язык или понять язык, неизвестный персонажу, и не имеющий сходств с известными.

Языки 41-ого тысячелетия

В галактике множество различных языков, и сама по себе Лингвистика не позволяется персонажу изучить их все (хотя понимание станет несколько проще). Какие языки знает персонаж, в существенной мере зависит от его предыстории. Все аколиты знают Низкий Готик, а некоторые (в особенности высокородные) могут знать и Высокий Готик.

Если персонаж не знаком с конкретным языком, проверки Лингвистики становятся куда сложнее (или даже становятся невозможными) чем если-бы речь шла об известном языке. Однако, аколит может использовать Лингвистику для изучения новых языков. Это требует Длительной проверки Лингвистики, сложность которой зависит от сложности языка. Само изучение может потребовать недель или даже месяцев, в зависимости от интеллекта и трудолюбия персонажа.

Вот примеры нескольких языков, с которыми аколиты могут встретиться в секторе Аскеллон:

Руны Ордена: Каждый орден Адептус Астартес имеет собственный вид шифра, используемый для связи между воинами. Он держится в строжайшем секрете и его крайне редко доверяют чужаку для ордена или легиона, потому он позволяет членам ордена или легиона быстро идентифицировать друг-друга.

Знаки Хаоса: Существует бесчисленное множество символов и знаков, используемых последователями различных Разрушительных Сил для обмена тёмными тайнами и каждый обладает собственным скрытым смыслом или конкретной целью.

Эльдар: Хотя ни один человек не может даже надеяться уловить все оттенки смысла и подтекста этого чрезвычайно сложного и древнего языка, но поддержать разговор вполне можно.

Высокий Язык: Официальный язык Империума, используемый имперскими чиновниками, аристократами, членами Экклезиархии, а также теми, кто участвует в переговорах на высшем уровне.

Имперские Коды: Имперский Флот и Астра Милитарум использует боевой язык, в основном наполненный цифрами и аббревиатурами. Загадочный для непосвящённых, он позволяет быстро запросить подкрепления, идентифицировать врагов и вызвать огневую поддержку или артиллерийский удар.

Низкий Готик: Общий язык Империума, используемый бесчисленными миллиардами рядовых жителей.

Жаргон Наёмников: В секторе Аскеллон действует множество наёмных рот и в каждой из них есть краткий, обрезанный боевой язык, на котором отдаются команды и приказы. У них есть общие черты, но в сущности каждый уникален.

Некронтир: С помощью древних механических обертонов восставшие владыки некронов общаются друг с другом и обсуждают планы возвращения власти над галактикой.

Орксий: Больше использующий фырканье и побои чем классические слова, он возможен для изучения людьми, но сомнительно, что человек переживёт общение с носителями языка.

Лингва-Техно: Язык Адептус Механикус — бинарный кант, оптимизированный для быстрой и эффективной передачи технических данных и программ сервиторов.

Тау: Язык Империи Тау, используемый тау и множеством разнородных видов-членов Империи.

Преступность: Тысячелетиями эти шифры использовали криминальные лорды и со временем их сложность только возрастает. Каждая организация, такая как Мрачная торговля, использует собственные коды и символы для защиты от конкурентов.

Метки Ксеносов: Многие чужаки широко применяют символы и знаки. Знание их даёт широкое понимание их смысла, например, как раса отмечает границы своих владений или опасных областей.

Ловкость Рук (Ловкость)

Склонности: Ловкость, Познание.

Использование умения: Полудействие, или, со штрафом -10, Свободное действие.

Аколиты используют Ловкость Рук при любой задаче, требующей сочетания обмана и ловкости. При совершении своих преступлений шарлатаны и мошенники делят, в целом, один арсенал с карманниками. Проверка может помочь подменить документ, снять украшение, а то и вытащить у цели клятвенный механизм или личную печать. Кроме того Ловкость Рук позволяет персонажу скрыть свои действия от чужого взгляда, например спрятать оружие при обыске. Сложность проверки зависит от размера предмета и внимательности наблюдателя. Она всегда Встречная, обычно против Бдительности или Проницательности.

МИ может затребовать проверку Ловкости Рук, когда персонаж:

- пытается украсть что-либо из кармана цели.
- хочет спрятать улику с места преступления.
- подкидывает незаконный наркотик в карман одежды подозреваемого.

Примеры модификаторов Ловкости Рук

+30: Кража у отключённого сервитора.
+20: Кража из кармана ульевого отброса.
+10: Спрятать хаб-ключ во время шумного сборища.
+0: Карманная кража посреди толпы.
–10: Поднять инфоплашнет во время разговора.
–20: Кража из охраняемого помещения Департаменто Мунитorум.
–30: Стащить наградной нож с пояса ульевого бандита.

Логика (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Познание.
Использование умения: 1 минута или, для особо сложных проблем, более.

Умение Логика отображает способности персонажа к рациональному мышлению, решению головоломок и быстрому и чёткому анализу информации. Его можно применить для анализа сложных статистических данных, архитектурных аномалий и даже получения некоторого понимания сложных технологий. Также это умение включает базовое понимание математики, физики и инженерии. Обратите внимание, понимание сложных теорий или связанной с ними терминологии попадает в сферу компетентности Учёных Знаний.

Все персонажи имеют врождённую способность мыслить Логически, наблюдать причины и следствия, а также делать выводы относительно вероятных результатов. Во многих случаях способность персонажа понять логическую суть явления может быть усложнена его системой верований, будь то вера в Омниссию или Имперское Кредо. Персонажи, которым часто приходится идентифицировать или разрешать сложные ситуации, могут отточить этот навык путём частого использования.

Сложность проверки Логики зависит от множества параметров проблемы. Если у персонажа есть вся необходимая справочная информация, разумный адепт скорее всего решит проблему. Если же слишком много факторов неизвестны, то проблема может быть разрешена только после получения дополнительных подсказок или умопомрачительной удачи.

МИ может затребовать проверку Логики, когда персонаж:

- должен решить загадку или пазл.
- ищет улики среди огромного объёма вроде бы несвязанной информации.
- пытается выиграть в азартной игре.

Особые применения Логики

Азартные Игры

При игре в азартные игры персонаж может полагаться не только на слепую удачу, но и на логику. В типичной игре каждый участник делает ставку, обычно одинаковую, и делают Встречную проверку Логики. Персонаж, набравший наибольшее количество степеней успеха или наименьшее количество степеней провала забирает банк.

Однако это применение охватывает только те азартные игры, где персонаж пытается выиграть, играя по обычным правилам — просчитывая шансы и полагаясь на разум. Игроки часто используют блеф, ввод в заблуждение и прямой обман. В этом случае для блефа и обмана используется Обман, а при прямом мошенничестве — Ловкость Рук. Они проводятся как Встречные проверки против Проницательности и Бдительности соответственно.

Шифры и расшифровка

Персонаж может использовать Логику для распутывания кодов и шифров. Обычно это занимает много времени (дни и недели), а сложность существенно зависит от наличия у персонажа ключей к шифру или наличия примеров шифра. Обычно проверка как минимум Сложная (-10), если шифр не является частично расшифрованным или персонаж имеет ключ.

Примеры модификаторов Логики

+30: Головоломка или загадка очень проста, возможно, имеет несколько верных решений.
+20: Головоломка или загадка частично решена.
+10: Головоломка или загадка похожа на уже решённую персонажем.
+0: Несложная, но незнакомая головоломка.
–10: Головоломка или загадка длительна или зарыта в бессмысленную информацию.
–20: Головоломка или загадка неполна и от персонажа требуется заполнить пробелы.
–30: Головоломка или загадка ксено-происхождения или создана совершенно нечеловеческим разумом.

Медика (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Полевое.
Использование умения: Полное действие.

Умение Медика представляет способности персонажа в лечении ран, вправлении сломанных костей и совершении сложных операций, таких как установка аугметики. Используемые методы лечения значительно различаются и во многом зависят от предыстории персонажа. Персонаж, учившийся выживать в мире смерти, использует методики лечения, которые существенно отличаются от изученных выходцем с мира кузницы. Более того, различие врачебных школ часто приводит не только к различным результатам, но и к различным ожиданиям. К примеру, страшная болезнь, неизлечимая в мире-улье, вполне может поддаваться лечению травяными отварами знахаря с дикого мира.

Все персонажи, часто сталкивающиеся с травмами, в той или иной мере владеют медицинскими навыками. Вполне возможно, что этого будет достаточно для перевязки собственных ран и избежать появления за собой кровавого следа. Те же персонажи, что специализируются в этой области, могут стать спасителями своих пациентов. Впрочем, в иных местах их могут счесть богохульниками, вмешивающимися в вещи безраздельно контролируемые Императором или Омниссией.

Для сложных процедур Медика полагается на инструменты (см. Глава V: Арсенал); даже простой мадпакет может иметь огромное значение.

МИ может затребовать проверку Медики, когда персонаж:

- хочет оказать первую помощь раненому товарищу.
- желает диагностировать недуг или спланировать лечение.
- пытается провести хирургическую операцию, например безопасно ампутировать конечность или заменить орган кибернетическим устройством.

Примеры модификаторов Медики

+30: Лечение критических ран в полностью оборудованном госпиталиуме с помощью медицинских сервиторов.
+20: Лечение критических ран в хорошо оснащённом мед-хабе.
+10: Лечение критических ран в мед-станции хаба.
+0: Лечение некритических ран в полевых условиях.
–10: Лечение критических ран без посторонней помощи.
–20: Лечение критических ран на открытой местности.
–30: Лечение критических ран, находясь под огнём или в падающем космическом корабле.

Особые применения Медики

Первая помощь

Персонаж с Медикой может попробовать применить это умение для оказания первой помощи, лечения полученных на операциях незначительных травм, зашивания ран, перевязки ссадин и остановки кровотечений.

Для оказания первой помощи персонаж должен сделать Серьёзную (+0) проверку Медики, со штрафом -10 если пациент Тяжело Ранен или -10 за каждое очко Критического Урона если пациент Критически Ранен. В случае успеха персонаж убирает с пациента урон в размере своего бонуса Интеллекта, плюс один дополнительный пункт урона за каждую степень успеха (сначала убирается Критический урон).

Индивиду можно оказать первую помощь только один раз в 24 часа и только если он не получает длительный уход.

Длительный Уход

Умение Медика можно использовать для оказания длительного ухода, лечения нескольких пациентов (число равно бонусу Интеллекта аколита) плюс один пациент за каждого аколита-ассистента (тренированного или нет). За каждого пациента сверх этого числа персонаж получает штраф -10 на проверки Медики при осуществлении длительного ухода. За каждого участвующего в лечении помощника с тренированным умением Медика персонаж получает бонус +10 на такие проверки.

В конце каждого 24-х часового периода длительного ухода основной целитель должен совершить Ординарную (+10) проверку Медики. В случае успеха пациент удалит в два раза больше урона, чем при естественном исцелении (сначала убирается Критический урон). Помимо этого каждый пациент убирает одну единицу урона за каждую набранную целителем степень успеха, а также ещё одну дополнительную степень урона за каждый день длительного ухода после первого 24-х часового периода.

Если проверка будет провалена, ни один из пациентов не излечит больше урона, чем в случае естественного исцеления. Кроме того персонаж должен выбрать столько пациентов сколько он набрал степеней провала, начиная с наиболее тяжело раненых (сначала те, что Критически Ранены, затем Тяжело Раненые и только потом Легко Раненые). Каждый из них должен сделать Серьёзную (+0) проверку Выносливости и получить по одному очку урона (не снижаемого бонусом Выносливости или Бронёй) за каждую степень провала. Если это приводит к получению Критического урона — пациент умирает.

Более подробная информация о Лечении находится на странице 298 **Главы VII: Бой**.

Диагностика

Аколит может использовать умение Медика для диагностики заболеваний и прочих недугов как своих товарищей, так и более крупных групп. При успешном прохождении проверки умения для индивидуума персонаж узнаёт название заболевания и базовые методы его лечения. При использовании на группе, успешное прохождение проверки умения может, на усмотрение МИ и в зависимости от природы (и опасности) заболевания, предотвратить распространение болезни или смягчить последствия недоедания.

Химпользование

Умение Медика можно применить для определения степени понимания персонажем препаратов, ядов, химикатов и токсинов. Опытный химик способен создать и идентифицировать такие соединения, а также уметь оптимальным образом использовать их лечебные или боевые свойства. Химпользование также полезно при диагностике вреда от токсинов и ядов, а также обнаружении противоядия к ним.

Использование Ядов и Химикатов: Особо страшные или опасные химикаты могут потребовать проверки Медики для ввода его пациенту или применении на оружии. Обычно, проверка Серьёзная (+0), провал на четыре и более степени означает проблему с дозировкой или применением, а применявший страдает от вредных эффектов химиката или яда.

Создание: Медику можно использовать для создания всевозможных препаратов и ядов, от животного яда и целебных мазей до сложных препаратов, таких как стимм или пугач. Требующиеся для создания препаратов материалы, время и усилия во многом зависят от сложности препарата, наличия инструментов и помещения, а также доступа к формулам и помощи. Подробности смотрите во врезке Создание на странице 119.

Противоядия: Если химик смог идентифицировать яд или токсин, то он способен изготовить противоядие к нему, если имеет необходимые материалы. Для создания противоядия у персонажа должен быть образец яда или крови пациента. Помимо этого у персонажа должна быть как минимум базовый мадпакет. Затем персонаж делает Длительную проверку, требуемое количество успехов которой устанавливается МИ в зависимости от силы яда: ориентировочно, 4 для слабых ядов, 7 для обычных и 10 для сильных. Создание противоядия занимает 1к10 часов, а успех даёт 2к10 доз противоядия к данному яду. МИ может модифицировать эти проверки в зависимости от имеющегося оборудования (дать бонусы за помещение, оснащение и помощников).

Навигация (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Полевое.

Использование умения: 1 минута для простой местности, 1к5 часов для прокладки курса или маршрута.

Расследующие угрозы человечеству аколиты часто вынуждены посещать самые неожиданные места. Ересь может скрываться где угодно, от глубин планет, до сырых коридоров пустотного судна. Временами необходимо путешествовать даже методами вовсе не приспособленными для представителей рода человеческого. Навигация отображает способность персонажа сориентироваться и проложить маршрут из одной точки в другую, на поверхности планет или в холодном космосе. Для применения умения у персонажа должен быть доступ к карте соответствующего региона.

В качестве альтернативы умение Навигация можно использовать для создания карты или инструктирования тех, кто не знаком с маршрутом. В таких случаях персонаж часто начинает с грубой картой или вовсе пустым пергаментом и для начала он должен указать ориентиры. Удобство и простота пользования конечным продуктом зависит от набранных при проверке успехов.

Все персонажи имеют базовые навыки работы с картой, хотя конкретика и сложность зависит от предыстории персонажа. Обитатель феодального мира может распознавать и понимать обычные топографические карты, совершенно чуждые выходцу с космической станции. Кроме того, персонаж, ранее путешествовавший исключительно внутри имперского улья, может банально потеряться в более природном ландшафте, вроде бесплодной пустыни или безбрежного моря.

Наземная

Навигация (Наземная) ответственна за перемещения во всех наземных условиях — от ледяной тундры, до удушающих джунглей, а также в рукотворном окружении, таком как город-улей или подземный комплекс.

МИ может затребовать проверку умения Навигация (Наземная), когда персонаж:

- желает совершить путешествие по незнакомой местности.
- потерялся и должен сориентироваться в незнакомой обстановке.
- хочет составить карту, показывающую самый быстрый маршрут из одной точки в другую.

Примеры модификаторов Навигации (Наземная)

+30: Навигация на знакомом или исхоженном маршруте.
+20: Навигация с помощью подробных карт или руководств.
+10: Навигация на открытой местности (такой как лунная пустыня или пепельная равнина) с чёткими ориентирами.
+0: Навигация в лесу днём.
–10: Навигация ночью или в ненастье.
–20: Навигация без помощи экипировки или карт.
–30: Навигация в постоянно меняющейся окружающей среде, такой как песчаные дюны.

Звёздная

Навигация (Звёздная) даёт возможность проложить курс в реальном пространстве, используя звёзды, планеты и иные небесные феномены. Это умение в основном используется на борту пустотных судов, движущихся в звёздных системах.

МИ может затребовать проверку Навигации (Звёздной), когда персонаж:

- хочет совершить путешествие в пределах звёздной системы.
- обнаруживает свой корабль потерянным в неизвестном регионе космоса.
- ищет самый быстрый маршрут в звёздной системе (например, с одной планеты на другую).

Примеры модификаторов Навигации (Звёздной)

+30: Навигация на часто посещаемом маршруте в знакомой звёздной системе.
+20: Навигация к планете с помощью подробных карт.
+10: Навигация между двумя соседними планетами.
+0: Переход к другой планете без карты.
–10: Навигация вокруг звёздной аномалии, такой как пульсар.
–20: Навигация через астероидное поле или кометное облако.
–30: Навигация в опасном окружении, например двойной звёздной системе с чёрной дырой и расколотой планетой.

Варп

Навигация (Варп) — редкая способность ориентироваться не в реальности, но в невообразимом и постоянно меняющемся измерении Варпа. Данное умение чаще всего используется теми, кто должен вести корабль с варп-двигателем в Имматериуме. Это могут быть как навигаторы, мутанты, использующие свои силы для связи с Астрономиконом, так и обычные люди совершающие короткие прыжки на знакомых стабильных маршрутах с помощью варп-карт.

МИ может затребовать проверку Навигации (Варп), когда персонаж:

- должен провести космический корабль через Варп.
- хочет отобразить совершённое путешествие через Варп на карте.

Примеры модификаторов Навигации (Варп)

+30: Навигация на знакомом и стабильном варп-маршруте.
+20: Навигация с помощью подробных карт или при ярком свете Астрономикона.
+10: Навигация на стабильном варп-маршруте.
+0: Навигация между двумя соседними системами.
–10: Навигация на малом или незнакомом варп-маршруте.
–20: Навигация без карт или при тусклом Астрономиконе.
–30: Навигация в варп-шторме или без Астрономикона.

Обаяние (Общительность)

Склонности: Общительность, Общение.
Использование умения: 1 минута.

Обаянием измеряется способность персонажа впечатлять людей и влиять на их реакции. Различие между этим умением и другими умениями Взаимодействия заключается в отношениях между целью и персонажем: Обаяние подразумевает невраждебные отношения и отсутствие что явных, что скрытых угроз. Вместо этого используются отзывчивость и добрые намерения.

Такой подход может показаться совершенно чуждым некоторым аколитам, предпочитающим убеждения, основывающиеся на силе или логике. Другие персонажи, особенно происходящие из высших слоёв общества или являющиеся мастерами манипуляций, могут использовать благожелательный подход ко всем проблем. Часто бонусы и штрафы зависят от внешности персонажа и стиля его одежды. Для получения дополнительной информации о социальном взаимодействии обратитесь к **Главе VIII: Инструменты повествования**.

Когда Обаяние используется против существа (при, например, изменении отношения) проверка будет Встречной (см. стр. 28). Встречная проверка Обаяния противостоит Силе Воли.

МИ может затребовать проверку Обаяния, когда персонаж:

- желает понравиться собеседнику.
- собирается отвлечь кого-либо, обратив его внимание на других.
- добывает информацию у местных или незнакомцев.

Примеры модификаторов Обаяния

+30: Субъект изначально очень дружелюбен или лоялен, или персонаж очевидно безвреден.
+20: Субъект дружественен или персонаж предлагает стимул (например, взятку).
+10: Субъект естественно разговорчив или персонаж благоприятного пола или социального статуса.
+0: Субъект неоднозначно относится к персонажу или не имеет стремлений делать желаемое персонажем.
–10: Субъект не желает заморачиваться или персонаж был явно груб или агрессивен.
–20: Субъект подозрителен к персонажу или персонаж явно и серьёзно вооружён.
–30: Субъект явно враждебен или персонаж ранее оскорбил субъекта.

Обман (Общительность)

Склонности: Общительность, Общение
Использование умения: 1 минута, для сложных переговоров — больше.

Зачастую аколитам приходиться вводить в заблуждение окружающих, ведь секреты, относящиеся к делам Инквизиции, зачастую способны сокрушить слабые разумы невинных обывателей. Виновные же редко сотрудничают, особенно если не видят в этом выгоды. Но, вне зависимости от мотивов и целей, неправда может служить во имя Императора и часто делает это.

Умение Обман отображает способность персонажа убедить другого персонажа поверить в несуществующее. Все служащие Инквизиции должны иметь некоторую склонность к обману, но некоторые проявляют выдающиеся таланты. Разумеется, проверка Обмана требуется только когда говорящий точно знает, что лжёт. В случае относительно неточной информации следует использовать иное умение, в зависимости от ситуации.

Когда Обман используется против существа (при, например, убеждении собеседника во лжи или обмане при помощи маскировки) проверка будет Встречной (см. стр. 28). Встречная проверка Обман противостоит Проницательности.

МИ может затребовать проверку Обмана, когда персонаж:

- желает убедительно соврать.
- хочет отвлечь собеседника бессвязной чепухой.
- пытается замаскироваться

Особые применения Обмана

Маскировка

Аколит может, используя умение Обман, создать для себя маскировку, затратив время и материалы. Необходимое время во многом зависит от сложности маскировки; просто надеть вражеский мундир или покрыть лицо грязью требует лишь нескольких минут, попытка замаскировать пол или имитировать конкретное лицо займёт несколько часов, дней или ещё больше времени. МИ установит необходимое время и наличие у персонажа материалов. После созданной маскировки МИ должен тайно делать проверку за игрока (используя его умение Обман и все необходимые модификаторы) каждый раз, когда кто-то её видит (если её проверяют детально проверка будет Встречной против Проницательности). Если маскировка пройдёт первую проверку, то игроку не требуется проводить её снова пока ситуация не изменится (персонаж делает нечто подозрительное или появляется более наблюдательный НИП).

Примеры модификаторов Обмана

+30: Ложь соответствует тому, что цель видит; создание простой маскировки для обмана незнакомца.
+20: Ложь частично правдива или только слегка фальшива.
+10: Цель хочет верить лжи.
+0: Ложь неизвестному персонажу или создание сложной маскировки с помощью реквизита или специального набора.
–10: Цель подозревает персонажа во лжи.
–20: Персонаж уже обманывал цель.
–30: Ложь противоречит тому, что цель видит или маскировка под близкого друга или любимого цели.

Общие Знания (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Общая.
Использование умения: Свободное действие.

Все умения группы Общие Знания отображают всю информацию, доступную обычному человеку о подразделениях, традициях, процедурах, знаменитостях и суевериях конкретного мира, группы, организации или расы. Эти знания глубже, чем просто информация о существовании объекта, что указывает на некоторый интерес к данной области. Данное умение отлично как от Учёных Знаний, отображающих более научные знания, получаемые путём изучения и исследований, так и от Запретных Знаний, показывающих сокрытые и запрещённые познания. Общие Знания имеют дело с обычными познаниями, получаемыми вследствие длительного контакта с культурой или областью.

В отличие от иных умений, Общие Знания имеют несколько специализаций (о механике специализаций написано на странице 115). Имеются такие специализации:

Адепта Сороритас: Знание воительниц Адепта Сороритас, их духовной культуры и узкоспециализированного оснащения.

Адептус Арбитрес: Знание различных подразделения и суб-сект, в том числе подробностей ранговой структуры, распространённых процедур, а также основных принципов Имперского Правосудия.

Адептус Астартес: Знание о психологически и физиологически модифицированных космодесантниках, сильнейших защитниках Империума. Мало кто вне ордена обладают такими знаниями, включающие культуру ордена и его историю, снаряжение, особенности физиологи и боевое арго.

Адептус Астра Телепатика: Знания о сборе и санкционировании псайкеров, в том числе повсеместном использовании астропатов Империумом и основ астротелепатии.

Адептус Механикус: Общее понимания стандартных символов и практик культа Бога Машины.

Администратум: Познания в лабиринте задач, правил, традиций и предписаний Адептус Администратум.

Сектор Аскеллон: Знание базового устройства и истории сектора, в том числе Юноны и Великих миров, а также многих Податных миров.

Капитаны-хартисты: Знание о торговых судах, приписанных к сектору Аскеллон, составляющих многовековую цепь, связывающую соседние миры базовыми средствами имперской торговли.

Коллегия Титаника: Осведомлённость об организации контролирующей боевых титанов Адептус Механикус, одного из сильнейших планетарных родов войск, известных Империуму.

Экклезиархия: Понимание структуры Адептус Министорум и его роли в поклонении Императору.

Имперское Кредо: Знание обрядов, практик и персоналий Имперского Культа, наиболее распространённых обрядов и праздников в честь Императора.

Астра Милитарум: Базовая информация о системе рангов, логистике, структуре, наиболее прославленных полках, а также основных стратегических и тактических доктринах Астра Милитарум,

Имперский Флот: Общая информация о рангах, обычаях, униформе и отдельных традициях Имперского Флота, а также известных адмиралах и кораблях.

Империум: Знания о сегментумах, секторах и наиболее известных мирах Империума.

Навигаторы: Информация о ценных мутантах, жизненно важных для варп-переходов и выживания Империума, в том числе различных домах Навигаторов, действующих в секторе Аскеллон, их родословных и методологиях.

Силы Планетарной Обороны: Информация о вооружённых силах планет, занятых стационарной защитой, а также помощи ближайшим имперским системам. Кроме того умение отвечает за знание состава, тактики и оснащения, которое существенно меняется в зависимости от культуры и технологического уровня мира.

Вольные Торговцы: Знание многих династий вольных торговцев ищущих прибыли и власти в секторе и за его пределами

Схола Прогениум: Близкое знакомство со Схолой Прогениум, обучающей и воспитывающей многих имперских детей-сирот и готовящей их к службе в качестве элитных десантников Милитарум Темпестус, комиссаров Официо Префектус или адептов многих иных подразделений Империума.

Техно: Понимание простых литаний и ритуалов успокоения и умиротворения машинных духов.

Преступность: аколит знаком с основными преступными элементами и группами, такими как карманники, выбиватели долгов и им подобные.

Война: Знание великих сражений, известных полководцев, героев и стратегем, использованных теми, кто сражается в бесконечных битвах за и против Империума.

МИ может затребовать проверку Общих Знаний, когда персонаж:

- может, по мнения МИ, знать нечто о текущей
- ситуации, местоположении или персонаже.
  желает знать конкретную деталь по известной теме.

Примеры модификаторов Общих Знаний

+30: Вспомнить название обширного региона.
+20: Вспомнить общеизвестный факт о регионе.
+10: Изучить общую информацию о конкретной планете.
+0: Вспомнить специфическую информацию о специфической планете или общеизвестном месте на планете.
–10: Изучить информацию о крупном городе или улье.
–20: Изучить информацию о небольшом поселении или хабе.
–30: Вспомнить информацию по конкретной, неизвестной большинству личности.

Парирование (Навык Рукопашной)

Склонности: Навык Рукопашной, Защита.
Использование умения: Реакция.

Во время схватки избежать удара противника не менее важно, чем поразить его самому. Парирование отображает способность заблокировать атаки противника в ближнем бою, отклоняя их оружием или голыми руками. Когда аколит становится целью рукопашной атаки, он может использовать умение Парирование и получить шанс избежать её. Её использование считается Реакцией (и, в общем случае, применяется один раз за ход) которая может использоваться только против рукопашной атаки, совершённой противником, находящимся в рукопашной с персонажем. В случае успеха — атака парирована и не наносит персонажу попаданий. При атаках, наносящих несколько попаданий (например за талант Молниеносная Атака) каждая степень успеха проверки Парирования отменяет одно попадание. Любые неотменённые Парированием попадания применяются к персонажу как обычно.

МИ может затребовать проверку Парирования, когда персонажа:

- атакуют в рукопашной и он желает отклонить удар.

Примеры модификаторов Парирования

+30: Персонаж может без труда заметить атаку и имеет, по крайней мере, один раунд на подготовку.
+20: Между источником атаки и персонажем расположено крупное препятствие, такое как глухая изгородь или баррикада.
+10: Между источником атаки и персонажем расположено частичное укрытие.
+0: Персонаж находится на открытом пространстве. Обратите внимание, это обычный модификатор Парирования в бою.
–10: Персонаж находится на неустойчивой поверхности или на мелководье.
–20: Персонаж по пояс в воде.
–30: Персонаж не в состоянии увидеть источник атаки.

Проницательность (Восприятие)

Склонности: Восприятие, Общая.
Использование умения: Полудействие.

Умение Проницательность помогает оценить людей и объекты, с которыми сталкиваются аколиты. Персонаж может использовать это умение для определения правдивости индивида, его мотивов, личности и темперамента. Кроме этого Проницательность можно использовать для анализа объекта или получения подробных сведений, определения информации, которая скрыта или не очевидна.

Помимо этого, проверка Проницательности пригодиться при методичном осмотре области или объекта на предмет несоответствий или важных деталей. Также Проницательность используется при ментальном анализе интересующего человека или объекта, проводимого для выявления любых несоответствий в его внешности, признаков изношенности и внешнего вида. Любое несоответствие может служить признаком опасности: секция канализации без горлоразрывающего зловония может быть не менее зловещей, чем выпуклость под одеждой подозреваемого.

В целом, Проницательность используется для интерпретации потаённых эмоций, мотивов или скрытых от невнимательных деталей. Проницательность используется при попытке обнаружить предмет или индивида. Таким образом, при попытке обнаружить спрятавшегося используется Бдительность (см. стр. 120), а распознать ложь — Проницательность. Встречная проверка: Проницательность идёт против Обмана.

МИ может затребовать проверку Проницательности, когда персонаж:

- хочет поймать собеседника на лжи.
- желает сопоставить данные и выводы сложного отчёта.
- интерпретирует знамения авгура или ауспекса.

Примеры модификаторов Проницательности

+30: Оценка намерений близкого друга.
+20: Поиск в оружейном ящике недавно использованного огнемёта.
+10: Оценка настроения знакомого человека.
+0: Распознать ложь незнакомца.
–10: Оценка настроения чужого.
–20: Распознание лжи в словах магоса техно-жреца.
–30: Обнаружение неправильной цифры в огромном гроссбухе мануфакторума.

Таблица 3-4: Результаты Психонауки

Степени успеха	Результат
Одна	Осознание нарушения Имматериума или количества сущностей.
Две	Примерное направление на Психический Феномен или создание.
Три	Грубое местонахождение варп-создания или существ, влияющих на Имматериум.
Четыре+	Точное положение сверхъестественных созданий или псайкеров.

Психонаука (Восприятие)

Склонности: Восприятие, Псайкер.
Использование умения: Полудействие.

Обладающие умением Психонаука способны ощущать потоки и водовороты Варпа и Имматериума. Персонажи могут использовать это умение для обнаружения демонов и использования психических сил. Помимо этого, Психонаука позволяет выявлять психические феномены, нарушения, пустоты и иные области, где поток Имматериума находится в беспокойстве или вовсе отсутствует.

Сложность проверки Психонауки зависит от мощности близкой варп-активности. В целом, чем сильнее активность, тем легче её почувствовать. Однако, при попытке определить такое присутствие, персонаж вынужден временно открыть свой разум внешнему влиянию. Особо мощные угрозы способны этим воспользоваться и агрессивно реагировать на внимание. Обратное также верно — скрытная активность менее заметна, но и менее опасна.

Для приобретения этого умения персонаж должен иметь специальную способность (например, черту Псайкер) отображающую его связь с Варпом. Если не указано иное, персонаж может использовать своё умение Психонаука для обнаружения объектов, мест и событий на расстоянии (его бонус Восприятия) километров. Впрочем, МИ может изменить эту дистанцию в зависимости от обстоятельств. Персонаж, не являющийся псайкером, также может использовать это умение, в этом случае оно будет действовать как способность распознавать скрытые феномены, такие как странные закономерности движений пыли или незначительные сенсорные искажения, часто сопровождающие психическую активность. Обычные результаты проверок Психонауки приведены в **таблице 3-4: Результаты Психонауки**.

МИ может затребовать проверку Психонауки, когда персонаж:

- разыскивает демона.
- желает определить, когда в этой области псайкер применял свои силы.
- пытается найти слабое место между реальностью и Имматериумом.

Примеры модификаторов Психонауки

+30: Обнаружить присутствие великого демона.
+20: Обнаружить присутствие крупного демонического вторжения.
+10: Обнаружить заразу малого демонического вторжения.
+0: Обнаружить присутствие варп-сущности.
–10: Обнаружить присутствие варп-сущности среди большой группы псайкеров.
–20: Обнаружить демоническую заразу на расстоянии нескольких километров.
–30: Обнаружить малого демона в пределах города-улья.

Ремесло (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Общая.
Использование умения: Различное, в зависимости от рода и сложности задачи.

Умение Ремесло позволяет аколиту совершать самые разнообразные действия, от приготовления прекрасного обеда, до консервации трупа. Кроме того, персонажи могут идентифицировать работу особенно прославленных или проклинаемых мастеров, а также обладать информацией о предметах своего ремесла. Подробности о предметах, которые аколит может создать с помощью умения Ремесло, смотрите во врезке Создание на странице 119.

Проверки Ремесла отображают, в зависимости от сложности задачи, часы, недели и даже месяцы труда. Однако проверки при рассматривании предмета и попытке вспомнить сведения о нём требуют Полного действия.

Вот перечень некоторых наиболее распространённых специализаций Ремесла:

Агро: Используется при посадке, уходе и сборе урожая сельскохозяйственных культур и животных.

Археолог: Применяется при обнаружении, изучении и анализе древних руин и артефактов.

Оружейник: Используется при разработке, модификации и создании вооружения, от личного оружия до корабельных батарей.

Астрограф: Применяется для создания двух- и трёхмерных отображений небесных регионов и варп-маршрутов.

Химик: Используется при изготовлении ядов, препаратов и великого множества иных веществ.

Криптограф: Применяется при создании и взломе сложных шифров, кодов и головоломок.

Повар: Используется для приготовления пищи и определения, съедобна ли найденная пища.

Эксплоратор: Применяется для исследования обнаруженных звёздных регионов.

Лингвист: Используется при изучении и расшифровке незнакомых языков, как устных, так и письменных, а также, в некоторых случаях, создании новых.

Эпистолярий: Применяется для изложения событий в самых разных формах, от сухой декламации, до эпических опер и скульптур.

Мортикатор: Используется для подготовки, сохранения и, зачатую, переработки трупов в ингридиенты для различных препаратов.

Исполнитель: Применяется для развлечения аудитории различными способами, в том числе танцами, песнями и стихами.

Геолог: Используется для поиска и обнаружения ценных минералов.

Резчик: Применяется для нанесения узоров, текста и картин на самые разные материалы.

Скульптор: Используется при создании произведений искусства в камне, металле и других формах, например как часть имперских зданий.

Корабел: Применяется при разработке, модернизации и изготовлении пустотных кораблей.

Предсказатель: Используется для «прорицания» будущего, хотя эффективность сего метода сомнительна.

Техномант: Применяется для технологического обслуживания и ремонта технических устройств, но путём механического повторения, без настоящего понимания или постижения.

Пустоплаватель: Используется при ежедневных операциях, логистике и защите космических кораблей.

МИ может затребовать проверку Ремесла, когда персонаж:

- хочет приготовить пышный пир для высокопоставленного планетарного чиновника.
- желает вырезать памятный знак на своём любимом цепном мече.
- стремится раскопать остатки потерянной колонии.

Примеры модификаторов Ремесла

+30: Перенагрев обычного мельтапака, декламация общеизвестной легенды.
+20: Повторить знакомый дизайн резьбы, обладая хорошими инструментами.
+10: Собрать и сохранить выращенные в хабе специи.
+0: Собрать аппетитный и продуманный обед из обычных продуктов.
–10: Взломать незнакомый, но в целом имперский шифр.
–20: Обнаружить небольшую жилу прометиумовой руды посреди пустой породы.
–30: Исполнить незнакомую оперу перед взыскательной, враждебной и хорошо вооружённой аудиторией.

Скрытность (Ловкость)

Склонности: Ловкость, Полевое.
Использование умения: Свободное действие, как часть Движения.

Умение Скрытность отображает способность персонажа оставаться незамеченным во время движения среди гудящих толп улья, открытых полей агро-мира или воронок на поле боя. В некоторых случаях персонаж может стать в буквальном смысле невидимкой, но в других куда полезнее стать неприметным. Персонаж, способный затеряться среди толп чернорабочих мануфакторума, не менее успешно проникнет туда, чем перепрыгивающий стены во тьме ночной. Обладающий данным умением аколит способен двигаться бесшумно и незаметно, таким образом, скрываясь от врагов или заставая их врасплох.

Сложность проверки Скрытности, как правило, основана на окружающей среде, а также одежде, броне и внешности персонажа. Некоторое снаряжение способно помочь персонажу остаться незамеченным, но если его найдут заинтересованные лица, оно выдаст истинные намерения аколита. В таких ситуациях критически важными становятся продуманная стратегия и расчёт времени.

Когда Скрытность используется против существа (при, например, попытке спрятаться от врага или проследить за целью) проверка будет Встречной (см. стр. 28). Встречная проверка Скрытности противостоит Бдительности.

МИ может затребовать проверку Скрытности, когда персонаж:

- желает осмотреть позиции противника, не показываясь ему на глаза.
- хочет подкрасться к врагу и тихо убрать его.
- намеревается проследить за кем-либо, не вызывая подозрений.

Примеры модификаторов Скрытности

+30: Прокрасться мимо спящего хаб-работника ,не разбудив его.
+20: Проследить за ничего не подозревающим ульевиком на оживлённом рынке.
+10: Прокрасться мимо уставшего или рассеянного противника.
+0: Прокрасться мимо охранника, у которого нет причин быть излишне бдительным.
–10: Прокрасться мимо встревоженного охранника. –
20: Осторожно проследить за целью по пустынному переулку.
–30: Прокрасться мимо подозрительного субъекта средь дня не имея укрытия

Особые применения Скрытности

Слежка

Скрытность может быть использована для слежки и скрытого преследования, как пешком, так и с помощи транспорта, в том числе шатлов и космических кораблей. Пешая слежка может использовать физические укрытия или смешение с толпой служивых людей; при слежке в транспорте могут применяться ложные повороты и использование грузовозов как прикрытия; в случае кораблей поможет использование астероидов, иных небесных тел и даже заполненных судами пустотных маршрутов важных планет. При слежке проверки Скрытности всегда Встречные против Бдительности. Одна проверка Скрытности позволяет скрытно следовать за противником на протяжении 5 минут за степень успеха.

Техпользование (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Техно.
Использование умения: 1 минута, для сложных систем — более.

Умение Техпользование отображает способность аколита использовать и взаимодействовать с технологическими устройствами всех видов, от должного исполнения Обряда Зажигания, до определения, какую температуру святой смазки дух конкретной машины считает наиболее успокаивающей. Также умение может быть использовано, при наличии должного времени и материалов, для создания обычных и сложных технических устройств. Однако, Техпользование более относится к знанию Благословений Омниссии и ритуалов Культа Машины, чем к подлинному пониманию технологии с научной точки зрения, впрочем в 41-ом тысячелетии всё сводится к этому.

Сложность проверки Техпользования зависит от сложности устройства и природы его конструкции. Простое устройство эльдарского происхождения для непосвящённого может быть не менее опасно, чем разрядка плазмагана. С другой стороны, сколь угодно близкое знакомство со священными принципами работы варп-двигателя не поможет понять принцип его работы.

МИ может затребовать проверку Техпользования, когда персонаж:

- хочет отремонтировать сломанное оружие или технику.
- желает заставить устройство работать вне обычных параметров или эксплуатационных возможностей.
- пытается определить, что делает неизвестное или незнакомое устройство.

Особые применения Техпользования

Создание

Техпользование можно применить для изготовления технических устройств всех видов, от простых часовых механизмов и паровых двигателей, до современного оружия и брони. Время, сложность и необходимые материалы во многом зависят от сложности предмета, наличия инструментов и доступа к священным схемам и дата-хранилищам Адептус Механикус. Подробности о предметах, которые аколит может создать с помощью умения Техпользование, смотрите во врезке Создание на странице 119.

Взрывотехника

Техпользование можно применить для определения эффективности взрывных устройств, которая в значительной мере зависит от умения минёра. Успех проверки Техпользования означает, что персонаж успешно установил заряд и настроил его триггер по своему усмотрению. Возможные триггеры ограничены исключительно воображением персонажа и не ограничиваются шнурами, таймерами, датчиками движения и радиосигналами. Провал приведёт к тому, что взрывное устройство не отреагирует на срабатывание триггера, хотя персонаж не узнает об этом до момента активации. В некоторых случаях МИ может утаить результат проверки или даже дать ложный ответ, основанный на степени провала. Четыре и более степени провала указывают на то, что детонатор установлен неверно и бомба взрывается прямо в момент установки! Некоторые задачи, например, снос здания или уничтожение большого подвесного моста, требуют Длительной проверки. МИ должен установить сложность и длительность в зависимости от объёма работы. При установке взрывчатого вещества убедитесь, что записали общее количество степеней успеха и бросков кубика, поскольку они могут быть использованы во Встречной проверке при попытке разминирования.

Разминирование также относится к сфере компетентности Техпользования, в таком случае проверка будет Встречной против Техпользования установившего адскую машинку. В случае победы бомба обезвреживается. Обычный провал приведёт к тому, что устройство не обезврежено, но ничего страшного не произошло, пока. Провал на четыре и более степени запускает устройство и персонаж страдает от взрыва и его последствий. Обезвреживание нескольких устройств или сложного триггерного механизма может потребовать, на усмотрение МИ, Длительной проверки.

Примеры модификаторов Техпользования

+30: Замена ствола стандартного лазгана Мунитorума.
+20: Замена модульного сегмента панцирной брони.
+10: Ремонт знакомого устройства с содействием техно-адепта.
+0: Работа со сложным устройством.
–10: Ремонт сильно повреждённого устройства.
–20: Ремонт незнакомого устройства или восстановление устройства без запасных частей.
–30: Ремонт устройства ксеносов или когитатора с сильно разгневанным духом машины.

Уклонение (Ловкость)

Склонности: Ловкость, Защита.
Использование умения: Реакция.

Уклонение отображает способность избежать удара в ближнем бою, ускользнуть из-под вражеского огня или отпрыгнуть от падающих обломков. Оно сочетает проворство движений, отточенные рефлексы и чутьё на все виды опасностей.

Персонаж может использовать своё умение Уклонение для избежания атаки в ближнем бою или стрельбе. Уклонение от атаки происходит как Реакция на успешное попадание врага. Успех проверки приводит к тому, что атаки удаётся избежать и она не попадает по персонажу. В случае атак, наносящих несколько попаданий (например автоматический огонь), каждая степень успеха проверки Уклонения позволяет отменить эффект одного попадания от атаки. Любые неотменённые попадания применяются к персонажу как обычно.

МИ может затребовать проверку Уклонения, когда персонаж:

- становится жертвой рукопашной атаки.
- становится жертвой стрелковой атаки.
- должен избежать опасности, такой как падение обломков или прыжок с разрушающегося моста.

Особые применения Уклонения

Прыжок в Укрытие

Если персонаж не Залегает и на расстоянии, равном [бонус Ловкости] метров, от него есть укрытие, он может в качестве альтернативы совершить Прыжок в укрытие уходя от стрелковой атаки, за Реакцию. Персонаж совершает **Ординарную (+10) проверку Уклонения** и, в случае успеха, он прыгает в укрытие и получает состояние Упавший. Он всё ещё получает попадание от этой атаки, но получает дополнительные ОБ от укрытия.

Примеры модификаторов Уклонения

+30: Персонаж легко обнаруживает эта атаку и имеет как минимум раунд для избежания её.
+20: Персонажа от атаки заслоняет укрытие.
+10: Персонажа от атаки заслоняет частичное укрытие.
+0: Персонаж избегает открытой атаки. Обычный модификатор Уклонения в бою.
–10: Персонаж находится на рыхлом грунте, в грязи или по колено в грязи.
–20: Персонаж находится по пояс в воде.
–30: Персонаж не в состоянии увидеть источник атаки.

Учёные Знания (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Познание.
Использование умения: Свободное действие.

Все умения группы Учёные Знания отображают наличие у аколита знаний, которые можно приобрести при формальном образовании или в учебном заведении, будь то мудрый наставник, организация или тщательное изучение древних фолиантов. В отличие от Общих Знаний, эта информация не всегда доступна обычному обитателю планеты, но, в сравнении с Запрещёнными, само обладание ею не является преступлением.

Учёные Знания имеют несколько специализаций (см. стр. 115). Среди них и кузены специализаций Общих Знаний, поскольку даже общеизвестные знания могут быть получены на много более глубоком уровне. Специализации Учёных Знаний:

Астромансия: Знания о звёздах, сингулярностях и мирах вокруг них, а также теоретические познания об использовании магнаскопов, астролитических карт и тому подобного.

Звери: Понимание родов и пород животных, знакомство с характеристиками и внешними признаками многих полу-разумных существ населяющих сектор.

Бюрократия: Знакомство с правилами и предписаниями различных правительств Аскеллона, в частности Адептус Администратум, а также их многочисленными и разнообразными ведомствами, бюро и надзорными органами.

Химия: Знание химических веществ, ряд их применений в алхимии, их распространённости или дефиците в Империуме.

Криптология: Понимание кодов, шифров, тайнописи, секретных языков и цифровых ключей. Её можно использовать при создании и взломе шифров.

Геральдика: Понимание принципов и устройства гербов, а также знание наиболее распространённых печатей и гербовых деталей используемых благородными семьями и домами Аскеллона.

Имперские Патенты: Информация о выдаче, правовых границах и использовании патентов вольных торговцев, а также наиболее известных и династических патентах Империума.

Правосудие: Познания о множестве преступлений и ересей, караемых Имперским законом.

Легенды: Выходящие за пределы архаичных знаний, в том числе судьбоносные моменты мифической истории, такие как Тёмная Эра Технологий, Эра Раздора, Великий Крестовый Поход и Ересь Хоруса, описанные в виде эпических, апокрифических сказаний.

Нумерология: Понимание таинственной связи между числами и физической вселенной, от примитивной кхармической теории до гнуснопрославленной Кореляции Капелла.

Оккультизм: Некоторое понимание загадочных и герметических (хотя и не откровенно еретических) ритуалов, теорий и суеверий, а также наиболее известных способов применения оккультных предметов.

Философия: Знания о теориях мысли, веры, существования и иных нематериальных вещах. Также к нему относятся логика и дебаты, его можно использовать для разработки аргументов и создания философских трактатов.

Тактика Империалис: Систематизированная военная доктрина Астра Милитарум и Имперского Флота, а также иные имперские системы размещения войск и боевые тактики. Эти знания могут использоваться при разработке плана боевых действий или расчёта вероятных действий имперских сил.

МИ может затребовать проверку Учёных Знаний, когда персонаж:

- желает подробно изложить легенды из прошлого Человечества.
- хочет понять неясный приговор, вынесенный судьёй Адептус Арбитрес.
- стремится идентифицировать редкого зверя.

Примеры модификаторов Учёных Знаний

+30: Изучение общеизвестной «утверждённой» истории Империума.
+20: Проведение исследования в хорошо оборудованном либрариуме.
+10: Изучение местных деталей Имперского Кредо.
+0: Исследование конкретной философской идеи.
–10: Изучение основы оккультного ритуала.
–20: Анализ сложной химической формулы.
–30: Компиляция полной истории сектора Аскеллон.

Управление (Ловкость)

Склонности: Ловкость, Полевое.
Использование умения: Полудействие.

Умение Управление отображает способность персонажа водить и контролировать транспортные средства и тяжёлое оборудование различных типов. Благодаря выдающейся систематичности Стандартных Шаблонных Конструкций системы управления самых различных транспортных средств очень схожи. Во многих случаях это может быть взаимодействие между духом наземной машины и системой управления воздушного судна. В других это происходит из-за упрощения или стандартизации, направленной на упрощение обучению использования машины.

Все персонажи, выросшие на сравнительно технологически развитых мирах, владеют основами Управления. В тех местах знания об управлении машинами почти необходимы. Тем не менее, знакомство с гражданскими автокаретами не слишком хорошо научит нюансам пилотирования имперской Валькирии или стрельбы из тяжёлой макробатареи по вражескому космическому судну.

Персонаж с умением Управление имеет богатый опыт в пилотировании, вождении и эксплуатации конкретного типа транспортного средства или машины. Если машина находится вне боя или необычных обстоятельств, таких как чрезвычайно пересечённая местность или движение на высоких скоростях, проверки, обычно, не требуются.

Наземная

Управление (Наземная) отвечает за способность пилотировать любое транспортное средство, в первую очередь предназначенное для перемещения по поверхности планеты. Автомобили, шагоходы, гусеничные машины, лодки и скиммеры (парящие или летательные машины, неспособные подняться высоко над землёй), всё это можно пилотировать, используя умение Управление (Наземная).

МИ может затребовать проверку Управления (Наземная), когда персонаж:

- ведёт машину в бою.
- хочет заставить машину превысить свои возможности.
- маневрирует на байке посреди набитого гражданскими хабвэя.

Примеры модификаторов Управления (Наземная)

+30: Вождение стандартной гражданской автокареты.
+20: Управление наземной машиной посредством бортового когитатора или духа машины.
+10: Вождение с помощью знакомых с местностью.
+0: Вождение автомобиля на плохо обслуживаемой дороге.
–10: Управление танком посреди вражеских укреплений.
–20: Вождение машины под сильным вражеским огнём.
–30: Вождение хромого шагохода в густо заминированном районе и под постоянным огнём противника.

Специализации

Вот несколько транспортных средств, которые можно пилотировать посредством Управления (Наземная):

Мотоцикл: Мощные мотоциклы, такие как используемые Адептус Астартес и Адептус Арбитрес, а также все гражданские двухколёсные транспортные средства используемые в десолеумский Велоксик.

Ховер/Скиммер: Лэндспидеры, суспензионные платформы и иные транспортные средства, не являющиеся настоящими самолётами, но способные поддерживать себя в воздухе с помощью реактивных или антигравитационных двигателей.

Гусеничный: Позволяет использовать большинство танков Империума, от вездесущих химер, до могучих лэнд рейдеров.

Шагоход: Транспортные средства, передвигающиеся на механических ногах, от стражей Астра Милитарум, до боевых шагоходов эльдар.

Колёсный: Наиболее распространенные машины используют колёса. Они могут быть как гражданскими транспортами, такими как десолеумский Хектин, так и огромными наземными колоссами, транспортирующими между кузнями миллионы тонн сырья.

Специализации

Вот несколько транспортных средств которые можно пилотировать посредством Управления (Аэронавтика):

Летуны: Атмосферные машины, такие как бомбардировщик Мародёр или истребитель Гром, а также различные нестандартные транспортные средства, независимо от способа движения — пропеллеры, баллоны с газом, механические крылья и иные.

Прыжковые ранцы/гравишюты: Использование и управление личной полётной экипировкой, такой как прыжковый ранец и гравишют — как использовать их при приземлении и взлёте, а также в бою.

Космические: Малые суда, такие как истребители и шаттлы, зачастую способные входить в атмосферу. Кроме того возможно использование десантных судов и абордажных торпед.

Аэронавтика

Управление (Аэронавтика) отвечает за способность пилотировать любое транспортное средство, перемещающееся в трёх измерениях. В первую очередь к ним относятся атмосферные флаеры, такие как Гром Имперского Флота или Адский Клинок Хаоса, но также и малые манёвренные космические аппараты, наподобие посадочных моделей, шатлов, космических истребителей и бомбардировщиков. Кроме того, пилотирование прыжковых ранцев также относится к компетентности этого умения.

МИ может затребовать проверку Управления (Аэронавтика), когда персонаж:

- пилотирует аппарат в бою.
- желает вывести машину за пределы её безопасной высоты полёта.
- пытается поладить повреждённый лихтер Арвус посреди метеоритного дождя.

Примеры модификаторов Управления (Аэронавтика)

+30: Полёт в штиль и вне боя.
+20: Полёт с помощью когитатора или духа машины.
+10: Полёт с помощью штурмана или второго пилота.
+0: Полёт в бою, но в хороших условиях.
–10: Полёт на высокой скорости или совершение быстрых манёвров.
–20: Полёт в опасных условиях, таких как шторм или сильный ветер.
–30: Полёт на повреждённой машине в бою или совершение резких манёвров во время полёта через каньон.

Что такое космический корабль?

Космические, или пустотные, корабли очень велики (часто сотни метров или несколько километров в длину) и предназначены для путешествий в глубоком космосе. Некоторые, не обязательно крупнейшие, из них способны пересекать Варп. Пилотирование таких судов менее требовательно к личной ловкости и рефлексам, зато больше требует интеллекта для правильной прокладки курса и выбора верных манёвров.

Космические

Управление (Космические) отвечает за способность пилотировать крупные космические суда, длинна которых зачастую составляет многие километры, а история — многие тысячелетия службы. Любому космическому кораблю требуется капитан и большой экипаж, одного обладателя этого умения явно не хватит.

МИ может затребовать проверку Управления (Космические), когда персонаж:

- маневрирует космическим кораблём.
- надзирает за стрельбой из макробатареи, орбитального лазера или иного колоссального корабельного орудия.

Примеры модификаторов Управления (Космические)

+30: Пилотирует космический корабль в открытом космосе.
+20: Пилотирует космический корабль на чистой орбите вокруг луны.
+10: Пилотирует космический корабль на забитой спутниками и космическими станциями орбите крупной планеты.
+0: Пилотирует космический корабль в строю с другими.
–10: Совершение сложных боевых манёвров.
–20: Проводка корабля через пояс астероидов.
–30: Уклонение от варп-разлома.

Глава IV: Таланты и черты

Таланты в **Dark Heresy** отображают особенности персонажей, их природные склонности или навыки, полученные путем долгих штудий или тренировок. Это могут быть как почти сверхчеловеческие способности – например, мистические умения псайкеров и техножрецов – так и вполне обыденные (но не менее впечатляющие) навыки, связанные с конкретным боевым стилем или техникой получения информации.

Персонажи начинают игру с набором талантов, обусловленных процессом создания персонажа. В дальнейшем они могут получать дополнительные, приобретая их за очки опыта.

Таланты

«Все твои способности приходят с благословения Императора, и я знаю, что их применение отражается в Нём. Не разочаровывайте Спасителя человечества»

— мортикатор Сиобан Рейхмин, наставляющий ученика

Каждый талант включает уникальную способность, предоставляемую персонажу. Если аколит обладает талантом, он оказывает свой эффект всегда. В большинстве случаев, это будет что-то, дающее бонус к конкретной задаче или возможность совершения действий, недоступных остальным. Таланты отличаются от умений тем, что игрок, как правило, не должен совершать особое действие или проверку Характеристики – персонаж всегда получает преимущества, предоставляемые талантом, если не указано обратное. Подробно о каждом из талантов написано ниже. Если в описании не указано обратное, персонаж может получить каждый талант только один раз.

Получение талантов

Система талантов представлена множеством различных специальных умений для персонажей, отображающих их боевые навыки, специфические отношения с разными социальными группами, репутацию в различных кругах и множество других вещей, способных дать преимущество человеку, живущему в сорок первом тысячелетии. Подобно умениям, персонаж начинает игру с некоторым набором талантов, зависящем от его родного мира, предыстории и роли (см. **Главу II: Создание персонажа**) и может в течение игры улучшать свои способности, тратя на это очки опыта

Успех меряется кровью, твоей или вражеской.

(ОО). Количество очков, требуемых для приобретения того или иного таланта, зависит от ранга самого таланта и имеющихся у персонажа склонностей, сей процесс подробно описан на странице 85 **Главы II: Создание персонажа**).

Ранги и Категории таланов

Не все таланты созданы равными, и некоторые из них бесстыдно лучше других. Поэтому все таланты разделены на три уровня или ранга, с первого по третий, где на первом расположились самые слабые, а на третьем наиболее сильные. Ранг, главным образом, означает цену в очках опыта, чем ранг выше – тем больше очков придется выложить.

Выбирая себе таланты, персонаж может взять любой талант любого ранга. Однако, часть талантов имеют свои требования, и персонаж должен соответствовать им, прежде чем он купит талант.

Специальные таланты

Некоторые из талантов не являются отдельными улучшениями персонажа, а группами, из которых нужно выбирать что-то одно. Например, покупая талант Связи, персонаж может выбрать определенную группу или организацию, в которой у него будут хорошие знакомые, например, Связи (Схола Прогениум). Если персонаж берет себе этот талант ещё раз, он должен выбрать другую специализацию, например Связи (Адептус Механикус). В большинстве случаев вам представлены самые распространённые и типичные варианты специализаций в каком-либо таланте. Но, например, для таланта Связи не указана специализация Связи (Десолеумские Санкционаты), но это не мешает персонажу взять её себе – по согласованию с Мастером.

Требования талантов

Для приобретения некоторых талантов, аколит должен соответствовать определенным требованиям. Это отображает компетентность аколита в какой-либо сфере, необходимую для получения новых способностей. Эти требования могут означать необходимость обладания определенными умениями, талантами, склонностями, нужным значением характеристики или даже наличия других специальных умений.

Описания талантов

В данном разделе представлены описания всех талантов, в том числе, связанных с ними склонностей, их требований и всех возможных эффектов.

Аккуратный Допрос

Ранг: 3

Требования: Скоординированный Допрос, Общительность 50

Склонности: Интеллект, Изящество

Расспросы подозреваемых и свидетелей часто бывают важной частью расследования. Подобные действия должны оставаться в тайне, и для этого аколиты прибегают к массе уловок, чтобы отвадить тех, кого заинтересовало присутствие Инквизиции – подкупу, обманам, угрозам. Всякий раз, когда аколит уменьшает Секретность отряда из-за допроса кого-либо, общие потери Секретности отряда уменьшаются на 1к5. Если при этом в результате выходит отрицательное число, Секретность аколитов возрастает на 1.

Амбидекстрия

Ранг: 1

Требования: Ловкость 30

Склонности: Навык Рукопашной, Навык Стрельбы

Этот талант отображает не природную обоюдорукость, но успешную тренировку во владении обоими руками без различий. В комбинации с талантом Обоерукий воин, штраф за совершение атак двумя оружиями в один ход падает до -10.

Аура Власти

Ранг: 3

Требования: Общительность 40, Сила Воли 40

Склонности: Общительность, Лидерство

Аколит лучше других умеет вести людей за собой или склонять их на свою сторону, убеждая или угрожая. При применении умения, связанного со склонностью Общение или Лидерство (такого как Обольщение, Командование или Запугивание) на дружественного НИП, радиус его применения увеличивается на расстояние, равное стократному бонусу Общительности в метрах, вместо обычных 10 метров.

Бастион Железной Воли

Ранг: 3

Требования: пси-рейтинг, Непреклонный, Сила Воли 40

Склонности: Сила Воли, Псайкер

После долгих лет практик и тренировок огромная сила воли аколита и искусство его психической концентрации становятся единым целым, и их совместное применение для персонажа – совершенно обычное дело. Он получает 5*пси-рейтинг очков ко всем Встречным проверкам, направленным на защиту от психических сил.

Благоволение Варпа

Ранг: 3

Требования: Сила Воли 35

Склонности: Сила Воли, Псайкер

Когда персонаж бросает кости по **таблице 6-2: Психические феномены** и не получает результат Опасности Варпа, он может бросить кости ещё раз и выбрать, какой результат он получит.

Таблица 4-1: Таланты первого ранга

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Эффект
Амбидекстрия	Ловкость 30	НР	НС	Уменьшает штраф за использование двух оружий.
Бой Вслепую	Восприятие 30	Восприятие	Полевое	Отменяет штрафы за плохую видимость в ближнем бою
Быстрая Перезарядка	—	Ловкость	Полевое	Время перезарядки оружия ополовинивается
Варп-чувство	Пси-рейтинг, Психонаука, Восприятие 30	Восприятие	Псайкер	Проверки Психонауки за Свободное действие
Враг †	—	Общая	Общение	Какая-либо группа или организация ненавидит персонажа
Вскочить	Ловкость 30	Ловкость	Общая	Встать за Свободное действие
Выучка с Оружием †	—	Общая	Изящество	Использование оружия без штрафов
Выхватить Оружие	—	Ловкость	Изящество	Выхватить оружие за Свободное действие
Длань Омниссии	Техпользование +10 Интеллект 40	Интеллект	Техно	Увеличение мощности используемого оружия
Железная Челюсть	Выносливость 40	Выносливость	Защита	Проверка Выносливости Снимает эффект Оглушения
Искусный Стук	Интеллект 30	Интеллект	Техно	Снятие клина с оружия за Полудействие
Искушённый	Сила Воли 40	Сила Воли	Защита	Игнорирование «мирских» ужасов
Крепкий Орешек	Сила Воли 40	Сила Воли	Защита	Проверка Силы Воли отменяет Усталость от Кровотечения
Крепкое Телосложение	—	Выносливость	Общая	Дополнительная рана
Мягкое Приземление	Ловкость 30	Ловкость	Полевое	Уменьшает урон от падения
Негде Прятаться	Восприятие 30	Восприятие	Нападение	Уровень защиты вражеского укрытия уменьшается на количество СУ атаки
Неистовство	—	Сила	Нападение	Возможность впасть в ярость, получая боевые бонусы
Нокдаун	—	НР	Нападение	Возможность оглушить врага специальной атакой
Плечом к Плечу	—	Общая	Нападение	Дополнительный бонус +10 за превосходство в численности
Призыв Железа	Имплантаты Механикус, имплантаты Привлечения Железа	Сила Воли	Техно	Возможность притягивать крупные металлические объекты
Разговор с Толпой	Общительность 30	Общая	Общение	Даёт возможность переброса проверки Общительности для получения информации от группы
Разоружение	Ловкость 30	НР	Защита	Возможность обезоружить противника
Связи †	Общительность 30	Общитель-ность	Общение	Персонаж имеет хорошую репутацию у группы людей или организации
Сопротивление †	—	Выносливость	Защита	Бонус +10 к Сопротивлению эффектам чего-либо
Чуткая Интуиция	Интеллект 35	Восприятие	Общение	Дает переброс проваленной проверки Бдительности с -10

† Обозначает Специальный талант.

Таблице 2-6: Улучшение талантов

Соответствующих склонностей	Ранг 1	Ранг 2	Ранг 3
Две	200 ОО	300 ОО	400 ОО
Одна	300 ОО	450 ОО	600 ОО
Ни одной	600 ОО	900 ОО	1,200 ОО

Таблица 4-2: Таланты второго ранга

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Эффект
Боевая Ярость	Неистовство	Сила	Защита	Возможность парировать в Неистовстве
Постоянная бдительность †	Интеллект 35 или Восприятие 35 Бдительность +10	Восприятие	Защита	Для броска Инициативы Интеллект или Восприятие вместо Ловкости и использование двух кубиков
Быстрая Атака	НР 30	НР	Изящество	Многократные атаки в ближнем бою
Варп-Канал	Пси-рейтинг, Непреклонный, Сила Воли 50	Сила Воли	Псайкер	Очко Судьбы за бонус 1к5 к пси-рейтингу
Вихрь Смерти	НР 40	НР	Изящество	Возможность проводить по атаке против каждого оппонента в ближнем бою
Выучка с Экзотическим Оружием †	—	Интеллект	Изящество	Возможность использовать Экзотическое оружие
Двойной Выстрел	Обоерукий воин	Изящество	Нападение	Успешная атака даёт бонус к следующей
Использование Механодендритов †	Имплантаты Механикус	Интеллект	Техно	Возможность использовать механодендриты
Контратака	НР 40	НР	Защита	Атака после успешного Парирования
Костолом	Амбидекстрия, Ловкость 35, НР 35	Сила	Нападение	Персонаж обладает Смертоносным Природным оружием и может перебрасывать Урон в бою голыми руками
Крепкие Бицепсы	Сила 45	Сила	Нападение	Отменяет штраф для тяжелого оружия при стрельбе с рук
Левитационная Трансценденция	Катушки маглева, имплантаты Механикус	Интеллект	Техно	Возможность летать больше и дольше
Лицо В Толпе	Общительность 35, Разговор с Толпой	Общительность	Общение	Общительность вместо Ловкости для слежки
Мастер Боя	НР 30	НР	Защита	Отменяет бонусы противника за численное превосходство
Мастер Брони	Интеллект 35, Техпользование, Ремесло (Оружейник)	Интеллект	Техно	Увеличивает защиту, предоставляемую доспехами
Меткий Стрелок	НС 35	НС	Изящество	Отменяет штрафы за дальнюю и сверхдальнюю дистанцию
Независимое Прицеливание	НС 40	НС	Изящество	Стрельба в цели, что разделяет больше 10 метров
Ненависть †	—	НР	Общение	Бонус +10 к атакам объекта ненависти
Неостановимый Натиск	НР 35	НР	Нападение	Успешная Атака всеми силами даёт вторую атаку
Неотразимая Атака †	НР 40 или НС 40, Восприятие 35	НР /НС	Изящество	Штраф на Избегание врагу в зависимости от СУ атаки
Непреклонный	Сила Воли 30, Сопротивление (Психические Силы)	Сила Воли	Защита	Переброс проверок СВ при сопротивлении психическим силам.
Обоерукий воин †	—	НР/НС	Изящество	Возможность сражаться двумя оружиями
Отринь Ведьмовство	Сила Воли 35	Сила Воли	Защита	Проверка Силы Воли Ускользнуть от вражеской психосилы
Просангвина	Имплантаты Автосангвинации Механикус	Выносливость	Техно	Исцеление 1к5 Урона проверкой Техпользования

† Обозначает Специальный талант.

Таблица 4-2: Таланты второго ранга (Продолжение)

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Эффект
Работа Под Прикрытием	Интеллект 35	Интеллект	Познание	Повысить Секретность на 1к5 за 1 очко Влияния
Семижильный	Выносливость 40	Выносливость	Защита	При подсчете урона персонаж всегда считается Легко Раненым
Сеть Контактов	Работа Под Прикрытием, Интеллект 35	Общительность	Лидерство	Для проверок Реквизиции Общительность вместо Влияния
Скоординированный Допрос	Сила 40 или Сила Воли 40, Разговор с Толпой, уровень 1 умения Допрос	Интеллект	Общение	Бонус +10 к проверкам Допроса, +5 за каждого допросчика с таким талантом
Стрельба От Бедра	НС 40, Ловкость 40	НС	Изящество	Возможность стрелять на бегу
Трудная Мишень	Ловкость 40	Ловкость	Защита	При Натиске или Беге -20 на попадание
Убийственная Точность †	НР 40 или НС 40	НР/НС	Изящество	Отменяет штрафы за Меткую Атаку
Убийственный Удар	НР 50	НР	Нападение	Очко Судьбы за неотразимую атаку.
Шок Люминена	Конденсаторы Люминена, Имплантаты Механикус	НР	Техно	Возможность использовать энергию в ближнем бою

† Обозначает Специальный талант.

Боевая ярость

Ранг: 2

Требования: Неистовство

Склонности: Сила, Защита

Долгий опыт и неукротимая воля позволили персонажу взять верх над своим внутренним зверем, научившись управлять его яростью, не теряя собственной головы, несмотря на бушующую в нём жажду крови. Аколит, пребывая в состоянии Неистовства, может Парировать и получает возможность перебрасывать проваленные проверки при попытке прекратить Неистовство или желая сопротивляться тому, чтобы не впасть в Неистовство.

Постоянная бдительность

Ранг: 2

Требования: Бдительность +10, Интеллект 35 или Восприятие 35

Склонности: Восприятие, Защита

Специализации: Восприятие, Интеллект

Пережив множество засад и неожиданных нападений, аколит всегда готов к бою. Он настораживается, заслышав легчайшие шаги или тихий звук активации батареи для лазгана, и действует ещё до того, как полностью осознает угрозу. При взятии этого таланта, персонаж должен выбрать специализацию – Интеллект или Восприятие. Отныне он может использовать характеристику, соответствующую специализации, при бросках Инициативы (вместо Ловкости) и бросает два кубика, выбирая наилучший результат.

Бой Вслепую

Ранг: 1

Требования: Восприятие 30

Склонности: Восприятие, Полевое

Годы практики и оттачивания всех остальных чувств, позволяют аколиту сражаться в ближнем бою без всех тех преимуществ, что даёт зрение. В ближнем бою он игнорирует все штрафы, которые получает за ведение боя в условиях плохой видимости, вызванных туманом, дымом, темнотой. Полный список обычных штрафов, основанных на освещении, смотрите на странице 283. Заметьте, этот талант лишь повышает шансы попасть по врагу оружием ближнего боя и не оказывает эффекта на стрелковые атаки.

Быстрая Атака

Ранг: 2

Требования: Навык Рукопашной 30

Склонности: Навык Рукопашной, Изящество

Фехтовальные навыки аколита позволяют ему сражаться в ближнем бою с впечатляющей скоростью. Персонаж может применять действие Быстрая Атака (см. стр. 277).

Таблица 4-3: Таланты третьего ранга

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Эффект
Аккуратный Допрос	Общительность 50, Скоординированный Допрос	Интеллект	Изящество	Уменьшает потери Секретности из-за допроса на 1к5
Аура Власти	Общительность 40, Сила Воли 40	Общительность	Лидерство	Социальные умения работают в радиусе 100*О (в метрах)
Бастион Железной Воли	Пси-рейтинг, Непреклонный, Сила Воли 40	Сила Воли	Псайкер	Бонус ко всем Встречным проверкам против психосил
Благоволение Варпа	Сила Воли 35	Сила Воли	Псайкер	Бросить на Психический Феномен дважды и выбор результата
Варп-Блок	Пси-рейтинг, Непреклонный, Сила Воли 50	Сила Воли	Псайкер	Возможность один раз за сессию игнорировать психические феномены
Взрыв Люминена	Шок Люминена, Конденсаторы Люминена, Имплантаты Механикус	НС	Техно	Возможность применить свою энергию в дистанционном бою
Вложенное Знание	Интеллект 40, Знание (любое)	Интеллект	Познание	Огромные знания обо всём
Вспышка Озарения	Интеллект 40, Сеть Контактов, Скоординированный Допрос	Восприятие	Познание	Очко судьбы за подсказку
Выбор Цели	НС 50	НС	Изящество	Стрельба в ближнем бою без штрафов
Глаз Мстителя	НС 50	НС	Нападение	Очко Судьбы на увеличение Урона и Пробиваемости
Истинная Стойкость	Выносливость 40	Выносливость	Защита	Уменьшает получаемый Критический урон
Мастер Клинка	НР 30, Выучка с Оружием (любое рукопашное)	НР	Изящество	Переброс промазавшей атаки, один раз за раунд.
Мастерство †	Уровень 4 данного умения	Интеллект	Познание	Успех в проверке за очко Судьбы
Молниеносная Атака	Быстрая Атака	НР	Изящество	Нанесение нескольких атак за один бросок
Мощный Выстрел	НС 40	НС	Нападение	+ Половина БНС к стрелковому урону
Несокрушимая Вера	Искушённый, Сопротивление (Страх), Сила Воли 45	Сила Воли	Защита	Уменьшить количество СП на Страх или Подавление
Несущий Смерть †	НР 45 или НС 45	Восприятие	Изящество	Добавляет бонус Восприятия к урону в бою
Неубиваемый	Сила Воли 50, Выносливость 50	Выносливость	Защита	Игнорирование штрафов Критического урона за очко Судьбы
Нечеловеческая Скорость	НР 40, Ловкость 50	Ловкость	Нападение	Удваивает дистанцию Натиска
Обоерукий мастер	Ловкость 45, Амбидекстрия, НС 40 или НР 40, Обоерукий воин (Рукопашное, Стрелковое)	Изящество	Нападение	Нет штрафов на ведение боя двумя оружиями одновременно

† Обозначает Специальный талант.

Таблица 4-3: Таланты третьего ранга (Продолжение)

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Эффект
Превосходный Хирургеон	Медика уровня 2	Интеллект	Полевое	Бонус +20 к Медике, улучшение первой помощи
Пробивающий Удар	Сокрушительный Удар	Сила	Нападение	Могучий удар в рукопашной
Сокрушительный Удар	НР 40	НР	Нападение	Добавляет половину бонуса НР к урону в рукопашной
Спринт	–	Ловкость	Полевое	Ускорение передвижения в бою
Удар Асассина	Ловкость 40, Акробатика	НР	Полевое	Перемещение после рукопашной атаки
Шаг В Сторону	Ловкость 40, Уклонение или Парирование	Ловкость	Защита	Дополнительное Парирование или Уклонение
Яростный Натиск	Сила 50	Сила	Нападение	Возможность расшвыривать врагов в бою

Быстрая Перезарядка

Ранг: 1
Требования: Нет
Склонности: Ловкость, Полевое

Стрелковые полигоны и комнаты испытания оружия были постоянной обителью аколита. Часы, потраченные на перезарядку бесконечных магазинов и энергетических ячеек, не прошли даром – теперь аколит, даже в горячке боя, может перезарядить любое оружие быстро, не глядя на него, и даже не задумываясь о том, что он делает. Персонаж тратит вдвое меньше времени на перезарядку (округлять вниз). Таким образом, Полудействие становиться Свободным, Полное – Полудействием и так далее.

Варп-блок

Ранг: 3
Требования: пси-рейтинг, Могучий Разум, Сила Воли 50
Склонности: Сила Воли, Псайкер

Аколит обучен быстро отсекать свой разум от Варпа в попытке избежать его пагубного влияния. Один раз за игровую сессию персонаж может избежать выпавшего ему психического феномена из **таблицы 6-2: Психические Феномены** (см. стр. 242). Феномен не оказывает эффекта, это распространяется и на эффекты Опасностей Варпа. Однако столь быстрый рывок прочь из Варпа очень опасен для разума. Персонаж получает 1к5 Энергетического урона в голову, который не уменьшается ни Броней, ни бонусом Выносливости, и не может проявлять психосилы или поддерживать уже проявленные до конца хода.

Варп-Канал

Ранг: 2
Требования: пси-рейтинг, Непреклонный, Сила Воли 50
Склонности: Сила Воли, Псайкер

Мощь разума аколита позволяет ему создать канал чистой энергии Варпа. При Усилии (см. стр. 239) перед тем как бросать кости на проверку Фокусировки Силы, персонаж может потратить одно очко Судьбы, чтобы увеличить свой фактический пси-рейтинг для совершения этой психосилы на дополнительные 1к5. Использование таких приёмов очень опасно, и персонаж получает +30 к броскам по таблице 6-2: Психические Феномены, если феномен вызван психической силой, примененной с использованием этого таланта.

Варп-чувство

Ранг: 1
Требования: Восприятие 30, пси-рейтинг, Психонаука
Склонности: Восприятие, Псайкер

Чувства аколита развиты так, что могут воспринимать как Варп, так и физический мир. Персонаж может использовать умение Психонаука как Свободное действие, вместо Полудействия. Также он может замечать психические эффекты или созданий, не концентрируясь на этом. Каждый раз, когда персонаж способен почуять какую-либо варп-сущность или энергию, МИ может разрешить ему сделать проверку Психонауки таким же образом, каким используется Бдительность, чтобы обнаружить засаду.

Взрыв Люминена

Ранг: 3

Требования: Шок Люминена, Конденсаторы Люминена, Имплантаты Механикус

Склонности: Навык Стрельбы, Техно

Энергия, накопленная в конденсаторах аколита, может быть использована для поражения врагов на расстоянии. Персонаж всегда считается имеющим при себе оружие типа Пистолет с дальностью выстрела 10 м., стреляющий только в одиночном режиме и наносящий 1к10+(БСВ*2) Энергетического урона, имеющего Пробиваемость 0 и качество Шоковое. Персонаж считается имеющим талант обращения с этим оружием. После применения этого таланта аколит должен преуспеть в проверке Выносливости или получить 1 уровень Усталости.

Вихрь Смерти

Ранг: 2

Требования: Навык Рукопашной 40

Склонности: Навык Рукопашной, Изящество

Встречая многочисленных врагов в тесных пространствах, аколит превращается в ураган ударов, рубящих, режущих и обезглавливающих своих врагов с неиссякаемой яростью. В качестве Полудействия персонаж может провести одно действие Стандартная Атака (см. стр. 276) оружием ближнего боя против одного врага, плюс дополнительную Стандартную Атаку тем же оружием, нацеленную в другого врага, участвующего в той же схватке, что и первый (максимальное количество дополнительных атак равно бонусу Навыка Рукопашной аколита).

Вложенное Знание

Ранг: 3

Требования: Интеллект 40, Знание (любое)

Склонности: Интеллект, Познание

Аколит обладает весьма широкими познаниями, благодаря беспощадным ноэтическим практикам или мистическим методикам, хранимыми в тайне стражами технологии и знаний. Считается, что аколит имеет все умения Общих и Учёных Знаний на уровне 1 (Знает), т.е. знает обо всём по чуть-чуть. Если позже он захочет улучшить одно из этих умений, то эти улучшения должны быть куплены за очки опыта, как обычно, начиная с уровня 1. Кроме того, персонаж получает дополнительную ступень успеха к любой успешно пройденной проверке Общих и Учёных Знаний – это результат его укоренившихся знаний.

Враг

Ранг: 1

Требования: Нет

Склонности: Общая, Общение

Специализации: Любой пункт из списка «Силы Аскеллона» (см. врезку Силы Аскеллона) или по выбору МИ

Это противоположность таланту Связи (см. стр. 160). У аколита сложные отношения с какой-либо социальной группой, организацией, культом или ксенорасой – для них он презренный изгой или даже враг, на которого объявлена охота. Персонаж получает дополнительный штраф -10 на все проверки Общительности и Влияния, направленные на представителей этой группы. Кроме того, Мастер может периодически использовать эту вражду, чтобы осложнять персонажу жизнь.

В отличие от остальных талантов, Враг не имеет цены в очках опыта и не может быть взят как улучшение персонажа, но может быть получен по решению МИ или игрока в качестве «награды» по результатам кампании или отдельного приключения. Персонаж может и утратить этот талант, если каким-либо образом искупит свои прегрешения перед своими врагами.

Этот талант, связанный с одной группой, можно получить несколько раз, что отражает усиливающуюся ненависть группы к аколиту, в этом случае это отображается как Враг (X), где X – количество раз, когда этот талант был получен. В игровых терминах, это означает, что штраф -10 к Общительности и Влиянию увеличивается ещё на -10 за каждый раз, когда этот талант был получен.

Вскочить

Ранг: 1

Требования: Ловкость 30

Склонности: Ловкость, Общая

Физическая подготовка и скорость аколита позволяют ему, будучи поваленным на землю, вскочить в любых обстоятельствах. Персонаж может подняться на ноги в качестве Свободного действия.

Силы Аскеллона

Империум – это огромная машина, состоящая из множества составляющих разной силы, власти и ответственности. Помимо многочисленных официальных организаций, существует бессчетное количество тех, что находятся вне формальной структуры Империума. В Аскеллоне множество таких групп создают паутину власти, как в секторе, так и за его пределами – в неисследованных пределах космоса, окружающего Аскеллон. Имперские власти, местные правители, неофициальные клики, еретические секты и даже силы ксеносов борются за власть и влияние. Жизни аколитов часто зависят от того, кого они знают, кого могут призвать себе на помощь, и от того, кто хочет их смерти. В этом списке перечислены самые общеизвестные фракции сектора Аскеллон.

Помните, что этот список не полон – существует множество других организаций, что могут действовать лишь в одном суб-секторе или даже на одной лишь планете, усиливаться и слабеть, в зависимости от обстоятельств.

Администратум: огромная бюрократическая машина Империума, управляющая его владениями.

Адептус Арбитрес: хранители имперского закона, принуждающие к верности Золотому трону.

Адептус Астартес: генетически улучшенные и закованные в силовую броню Ангелы Смерти.

Адептус Астра Телепатика: организация, что тренирует и санкционирует имперских псайкеров.

Адептус Механикус: служители Омниссии, хранители технологий.

Адепта Сороритас: женские священные ордена на службе Церкви, включающие и воинственных Сестер Битвы.

Астропаты: телепаты, объединяющие Империум своими психическими связями.

Капитаны-хартисты: хозяева космических кораблей, путешествующие по мирам Империума.

Коллегия Титаника: Легионы Титанов, огромных машин войны, от чьей поступи сотрясается земля.

Преступные картели: множество организаций, работающих за гранью аскеллонских законов.

Караул Смерти: загадочные и могущественные космические десантники из разных орденов, сражающиеся против ксеносов и других угроз.

Экклезиархия: хранители веры в божественность Императора.

Еретические культы: множество отступников и нечестивцев, действующих в секторе и за его границами.

Астра Милитариум: бесчисленные армии Империума, сражающиеся в бесконечных битвах по всей галактике.

Имперский Флот: боевые корабли, что защищают миры Империума.

Инквизиция: тайные защитники Человечества.

Навигаторы: мутанты, что способны вести корабли через Варп.

Оффицио Ассассинорум: тайно приносящие смерть всем, кто выступил против Воли Императора.

Силы Планетарной Обороны: военные формирования, создаваемые на планетах для защиты их от сил вторжения.

Вольные торговцы: те, кто путешествуют по неизведанным мирам в Империуме и за его пределами.

Схола Прогениум: школы, где обучают сирот Имперских служащих.

Схоластика Псайкана: организация, тренирующая и санкционирующая имперских псайкеров.

Легионы предателей: падшие братья Адептус Астартес, полные ненависти и тёмных замыслов.

Вожди: отпавшие от света Императора повстанцы, от правителей целых планет до ничтожных тиранов мелких племен.

Вспышка Озарения

Ранг: 3

Требования: Сеть Контактов, Скоординированный Допрос, Интеллект 40

Склонности: Восприятие, Познание

Несмотря на упорные логические рассуждения и тщательный анализ, некоторые загадки остаются неразгаданными, но ответ можно искать и другим способом – пытаясь увидеть его в дымных узорах тлеющего лхо, или взывая к Императору с просьбой о наставлении. Аколит, что опирается не только на прямые умозаключения, но и на вспышки подсознательного понимания, может больше преуспеть в своём деле и справиться даже с самой скрытой ересью. Зайдя в тупик в расследовании, персонаж может потратить Очко Судьбы, чтобы получить одну подсказку или какую-либо иную помощь.

Выбор Цели

Ранг: 3

Требования: Навык Стрельбы 50

Склонности: Навык Стрельбы, Изящество

Даже сумятица ближнего боя не может скрыть врага от смертоносного взгляда аколита, что уже наметил свою жертву. Персонаж может стрелять в ближний бой без штрафов. Совершение действия Прицелиться перед таким выстрелом предотвращает вероятность попасть в своих.

Выучка с Оружием

Ранг: 1

Трбования: Нет

Склонности: Общая, Изящество

Специализации: Болтерное, Цепное, Зажигательное, Тяжёлое, Лазерное, Пусковое, Мельта, Плазма, Силовое, Низкотехнологичное, Шоковое и Твёрдотельное.

Взяв талант из этой группы, персонаж получает возможность без штрафов использовать любое оружие, связанное с выбранной специализацией, за исключением Тяжелого. Если персонаж использует оружие, таланта обращения с которым он не имеет, то он получает штраф -20 на все проверки Навыка Рукопашной или Навыка Стрельбы, совершенные с применением этого оружия.

Персонаж может использовать оружие класса Тяжёлое без штрафа -20, только если у него есть как талант Выучка с Оружием (Тяжёлое), так и талант Выучки с оружием, той группы, к которой принадлежит конкретный образец тяжелого оружия (например, для стрельбы из лазпушки без штрафа, нужно обладать талантами Выучка с Оружием (Тяжёлое) и Выучка с Оружием (Лазерное)). Этот талант можно брать несколько раз, каждый раз с новой специализацией. Заметьте, что персонаж, не имеющий таланта Выучка с Оружием (Низкотехнологичное) может без штрафа управляться с оружием, что в определенных обстоятельствах функционирует как Низкотехнологичное (например, силовой меч с выключенным силовым полем считается обычным мечом (низкотехнологичным)), но персонаж, имеющий навык Выучка с Оружием (Силовое) и не имеющий Выучка с Оружием (Низкотехнологичное) может использовать этот меч без штрафов).

Выучка с Экзотическим Оружием

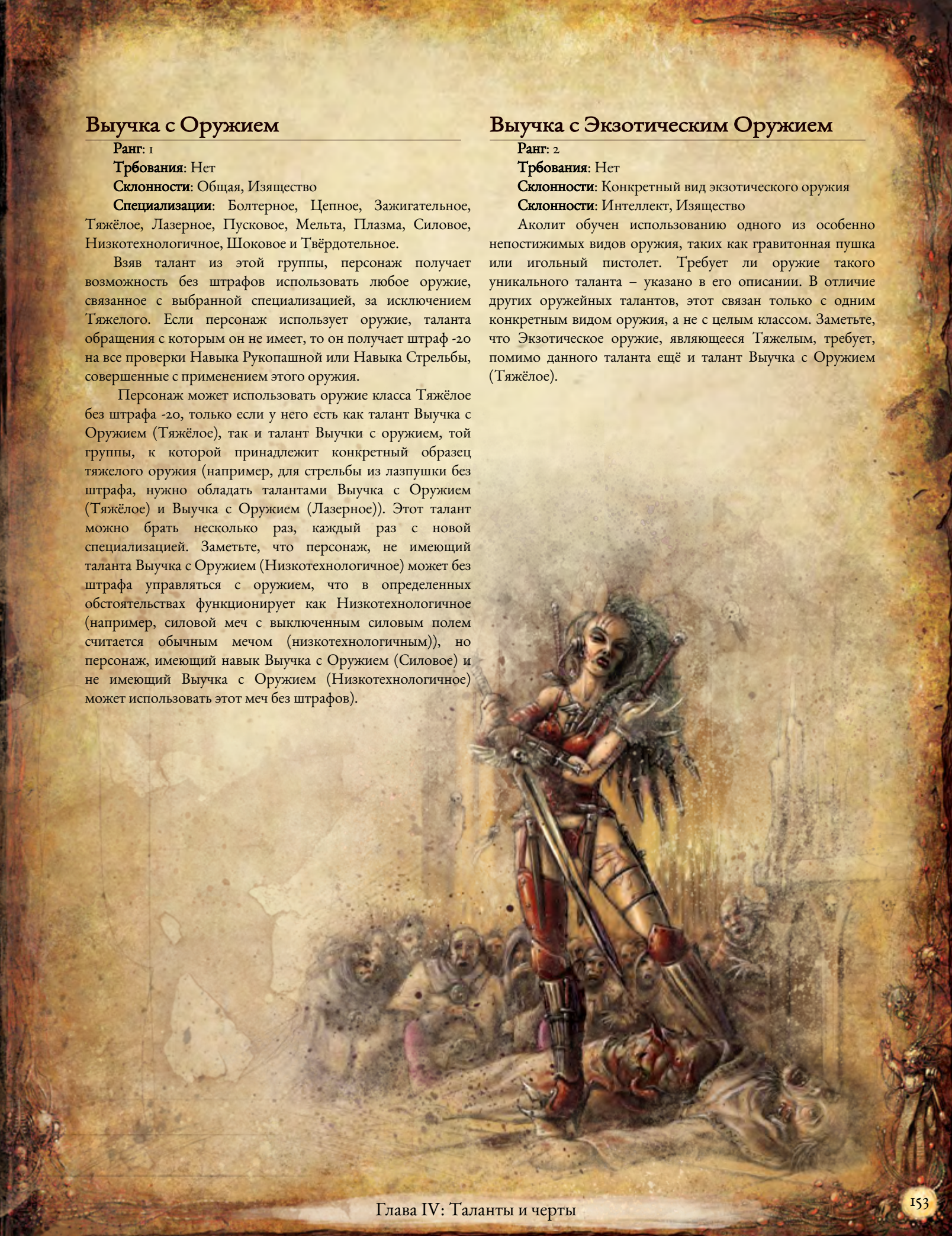
Ранг: 2

Трбования: Нет

Склонности: Конкретный вид экзотического оружия

Склонности: Интеллект, Изящество

Аколит обучен использованию одного из особенно непостижимых видов оружия, таких как гравитонная пушка или игольный пистолет. Требует ли оружие такого уникального таланта – указано в его описании. В отличие других оружейных талантов, этот связан только с одним конкретным видом оружия, а не с целым классом. Заметьте, что Экзотическое оружие, являющееся Тяжелым, требует, помимо данного таланта ещё и талант Выучка с Оружием (Тяжёлое).



Выхватить Оружие

Ранг: 1
Требования: Нет
Склонности: Ловкость, Изящество

Аколит настолько часто практиковался в обращении со своим оружием, что теперь в самый ответственный момент оно вмиг может оказаться в его руках. Персонаж может выхватить и приготовить к бою пистолет, Основное оружие или одноручное оружие ближнего боя в качестве Свободного действия.

Глаз Мстителя

Ранг: 3
Требования: Навык Стрельбы 50
Склонности: Навык Стрельбы, Нападение

Аколит может сосредоточить свои намерения на том, чтобы сразить врага одним выстрелом. Перед тем как проводить стрелковое действие Стандартная Атака, персонаж может потратить Очко Судьбы. Если он это сделал, то при успешной атаке, он добавляет количество степеней успеха к Урону и Пробиваемости для этого попадания.

Двойной Выстрел

Ранг: 2
Требования: Обоерукий воин
Склонности: Изящество, Нападение

Аколит много практиковался и способен почти подсознательно определить наилучший момент для стрельбы. Если в ходе первой атаки он попал во врага хотя бы один раз, то при проведении второй стрелковой атаки в тот же ход, против той же цели, аколит получает бонус +20 к проверке атаки.

Длань Омниссии

Ранг: 1
Требования: Интеллект 40, Техпользование+10
Склонности: Интеллект, Техно

Аколит взывает к Омниссии, направляя веру в своё оружие и совершая ритуалы, что помогут ему вернее поразить своих врагов. Один раз за бой персонаж, в качестве Свободного действия, может улучшить одно оружие, находящееся у него. Это может быть плазменное, силовое, экзотическое или мельта-оружие которое он несёт лично. Наносимый оружием Урон и его Пробиваемость возрастают на количество единиц, равное бонусу Интеллекта аколита. Это улучшение действует до конца раунда.

Железная Челюсть

Ранг: 1
Требования: Выносливость 40
Склонности: Выносливость, Защита

Аколит принимал удары от орков и возвращал их, как мог, встречая ответные плюхи и тумаки безо всяких последствий. Когда аколит оказывается Оглушён, он может, за Свободное действие, пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, и, при успехе, игнорировать эффекты Оглушения.

Искусный Стук

Ранг: 1
Требования: Интеллект 30
Склонности: Интеллект, Техно

Благодаря долгой практике или знанию нужных ритуалов усмирения машинных духов оружия, аколит может устранить осечку простым постукиванием по нему или лёгким ударом руки. Один раз за раунд аколит может снять Клин с оружия (см. стр. 277) в качестве Полудействия, а не Полного. Чтобы использовать этот талант нужно иметь возможность дотронуться до необходимого оружия.

Искушённый

Ранг: 1
Требования: Сила Воли 40
Склонности: Сила Воли, Защита

В своих путешествиях аколит повидал куда больше, как чудес, так и ужасов, чем многие другие. Галактика столкнула его с худшим, но он не дрогнул. «Обыденные» ужасы, вроде созерцания жуткой сцены убийства или встречи с мерзкими ксеносами не оказывают влияния на персонажа, не могут принести ему очки Безумия или заставить сделать проверку Страха. Однако, встречи с демонами, проявления Варпа и другие сверхъестественные ужасы действуют на аколита по-прежнему.

Использование Механодендритов

Ранг: 2
Требования: Имплантаты Механикус
Специализации: Боевые, Вспомогательные
Склонности: Интеллект, Техно

Аколит обучен использованию одного из типов механодендрита (см. стр. 224). Поскольку существует много видов механодендритов, этот талант делит их на две категории:

Боевые: механодендриты этого типа несут оружие (стрелковое или ближнего боя) и оснащены всем для ведения боя.

Вспомогательные: сюда входят такие виды как манипуляторный, медицинский, вспомогательный, оптический и множество других. Они не такие крепкие, но очень функциональные.

Истинная Стойкость

Ранг: 3

Требования: Выносливость 40

Склонности: Выносливость, Защита

Аколит способен не обращать внимания на раны, которые свалили бы менее выносливого человека. Каждый раз, получая Критический урон, персонаж уменьшает его значение на свой бонус Выносливости (до минимума в 1).

Контратака

Ранг: 2

Требования: Навык Рукопашной 40

Склонности: Навык Рукопашной, Защита

Удары аколита, подобно молнии, полны смертоносной красоты, неостановимы и стремительны, как ветер. Один раз за ход, после успешного парирования вражеской атаки, персонаж может немедленно совершить действие Стандартная Атака в качестве Свободного действия против этого противника, используя оружие, которым была парирована атака. Эта атака получает дополнительный штраф -20 к проверке Навыка Рукопашной.

Костолом

Ранг: 2

Требования: Ловкость 35, Амбидекстрия, Навык Рукопашной 35

Склонности: Сила, Нападение

Долгие тренировки сделали тело аколита таким же опасным, как любое оружие, что использует Муниторум. Персонаж получает черту Смертоносное Природное Оружие (см. стр. 168) и считается имеющим его, даже стоя с голыми руками против толпы вооруженных врагов. Сражаясь голыми руками, персонаж может перебрасывать кости, определяющие нанесенный его ударами Урон.

Крепкие Бицепсы

Ранг: 2

Требования: Сила 45

Склонности: Сила, Защита

Там, где отдача тяжелого оружия собьет с ног более слабого человека, физическая подготовка этого аколита позволяет ему стрелять, стоя во весь рост. Персонаж может вести огонь Длинной или Короткой очередью из тяжелого оружия, не устанавливая его на опору и не получая за это обычного штрафа -30. Кроме того, обладающий этим умением аколит получает бонус +20 при использовании Рывка (особое применение Атлетики), что отображает мощь мускулатуры персонажа.

Крепкий Орешек

Ранг: 1

Требования: Сила Воли 40

Склонности: Сила Воли, Защита

Твердая психическая установка или абсолютное упорство не позволяют аколиту пасть. Когда персонаж, страдающий от Кровотечения, должен получить 1 уровень Усталости, аколит может бросить Серьёзную (+0) проверку Силу Воли и, в случае успеха, не получить Усталости.

Крепкое Телосложение

Ранг: 1

Требования: Нет

Склонности: Выносливость, Общая

Аколит получает дополнительную рану. Персонаж может брать себе этот талант количество раз, равное его удвоенному бонусу Выносливости. Каждый раз, выбирая этот талант, записывайте в скобках, в который раз он взят, например «Крепкое Телосложение (3)».

Левитационная Трансценденция

Ранг: 2

Требования: Катушки маглева, Имплантаты Механикус

Склонности: Интеллект, Техно

Аколит знаком с более эффективными способами использования своей левитационной катушки и может парить в воздухе 1к10+(2*бонус Выносливости) минут. Он может передвигаться со скоростью Бега в качестве Полудействия и не получает урона от падения до тех пор, пока левитационная катушка работает. Каждое применение этого таланта поглощает половину энергии из катушки (поэтому он может быть применен дважды до того как катушке потребуется подзарядка).

Лицо В Толпе

Ранг: 2

Требования: Разговор с Толпой, Общительность 35

Склонности: Общительность, Общение

Успешное расследование часто включает в себя слежку за подозреваемым, в ходе которой аколит передвигается по незнакомому ему району – он не знает, где найти укрытие, как спрятаться от глаз еретиков или преступников. С опытом аколит научится избегать чужого внимания, искусно смешиваясь с толпой или даже незаметно присоединяясь к нужной ему группе людей. Персонаж, использующий Слежку (особое применение Скрытности) может использовать для проверок свою Общительность вместо Ловкости.

Мастер Боя

Ранг: 2

Требования: Навык Рукопашной 30

Склонности: Навык Рукопашной, Защита

Кажется, что оружие сражающегося аколита может поразить любого из врагов, появляясь там, где оно просто не могло оказаться, и заставляя противников держаться подальше. Враги, сражающиеся с персонажем в ближнем бою, не получают бонусов за численное превосходство (см. стр. 283).

Мастер Брони

Ранг: 2

Требования: Интеллект 35, Техпользование, Ремесло (Оружейник)

Склонности: Интеллект, Техпользование

Аколит – мастер в деле создания брони, он постоянно занят возней с ней, её улучшением или поддержанием в первозданном виде, ремонтируя при малейшем повреждении. Благодаря годам практики, персонаж научился даже увеличивать уровень защиты, предоставляемый своими доспехами и использовать её оптимальным образом. Он может получить дополнительное количество очков брони равное его бонусу Интеллекта, которые аколит может распределить на те зоны, что обычно защищает доспех, до тех пор, пока он имеет как минимум один час в день на чистку, обслуживание и внесение незначительных модификаций. Бонус добавляется к броне, только когда персонаж носит её, ведь это результат его тренировок и мастерства в деле создания доспехов.

Мастер Клинка

Ранг: 3

Требования: Навык Рукопашной 30, Выучка с Оружием (любое рукопашное)

Склонности: Навык Рукопашной, Изящество

Мастерство аколита во владении клинком не знает себе равных. Атакуя любым клинковым оружием, включая цепные мечи, топоры и силовые мечи, персонаж может перебрасывать одну проваленную атаку за раунд.

Мастерство

Ранг: 3

Требования: Четвёртый уровень соответствующего умения.

Склонности: Интеллект, Познание

Специализации: Любое умение

Аколит – мастер в своём деле. Он может потратить очко Судьбы, чтобы автоматически пройти проверку выбранного умения, облегчая проверку до Серьёзной (+0) или проще. Количество степеней успеха считается равным бонусу связанной с умением характеристики. Это талант можно взять несколько раз, каждый раз для другого умения.

Меткий Стрелок

Ранг: 2

Требования: Навык Стрельбы 35

Склонности: Навык Стрельбы, Изящество

Твердая рука и зоркий глаз позволяют аколиту удерживать цель на мушке, независимо от того, насколько далеко она находится. Расстояние – не помеха. Аколит не получает штрафов на проверки Навыка Стрельбы, стреляя на дальнюю или сверхдальнюю дистанцию.

Молниеносная Атака

Ранг: 3

Требования: Быстрая Атака

Склонности: Навык Рукопашной, Изящество

Скорость аколита в бою не знает себе равных, позволяя ему обрушить на своих врагов шквал ударов. Персонаж может применять специальное действие Молниеносная Атака (см. стр. 274).

Мощный Выстрел

Ранг: 3

Требования: Навык Стрельбы 40

Склонности: Навык Стрельбы, Нападение

Аколит знает слабые места во всех видах брони и направляет свои выстрелы туда, где они нанесут наибольший урон. Персонаж добавляет половину своего бонуса Навыка Стрельбы (округлять вверх) к урону, наносимому дистанционными атаками.

Мягкое Приземление

Ранг: 1

Требования: Ловкость 30

Склонности: Ловкость, Полевое

Навыки гимнаста и природное чувство равновесия позволяют аколиту падать с большей высоты без особого вреда для себя. Персонаж с этим талантом уменьшает дистанцию падения на число метров, равное его бонусу Ловкости (разумеется, только для подсчёта получаемого урона). Кроме того, персонаж получает бонус +20 при использовании Прыжка (специальное применение умения Акробатика), если применение этого умения в данной ситуации относится к уменьшению урона от падения с высоты.

Негде Прятаться

Ранг: 1

Требования: Навык Стрельбы 30

Склонности: Восприятие, Нападение

Острый глаз аколита найдет слабые места даже в самом надёжном укрытии. Когда персонаж наносит урон укрытию (см. стр. 282), он может добавить количество степеней успеха своей атаки к сумме, на которую снижается уровень защиты, предоставляемый укрытием. Если аколит использует оружие, которое не предполагает проверки, «прибавка» считается равной 1.

Независимое Прицеливание

Ранг: 2

Требования: Навык Стрельбы 40

Склонности: Навык Стрельбы, Изящество

Аколит развил своё искусство обращения с оружием настолько, что он может метко стрелять в двух направлениях одновременно. При стрельбе из двух оружий одновременно (например, используя талант Обоерукий воин) аколит может вести огонь по целям, которые разделяет больше 10 метров.

Неистовство

Ранг: 1

Требования: Нет

Склонности: Сила, Нападение

Лёгкий налет цивилизованности скрывает за собой яростную и вспыльчивую натуру, что легко может освободиться, когда это будет нужно. Если аколит потратит один полный раунд на то, чтобы накрутить себя – рыча, колотя себя в грудь, впрыскивая себе специальные наркотики или применяя иные способы – то в следующем раунде он впадет в неконтролируемую ярость, получая бонус +10 к Навыку Рукопашной, Силе, Выносливости и Силе Воли, а также штраф -20 к Навыку Стрельбы, Интеллекту и Общительности. Эти штрафы не являются уроном характеристики (см. стр. 287) и не могут опустить значение последних ниже 1. Будучи в состоянии Неистовства персонаж обязан вступить в ближний бой с ближайшим противником. Если противника поблизости нет, он обязан двигаться в его сторону, чтобы вступить с ним в ближний бой. Конечно же, необязательно совершать откровенно самоубийственные действия типа прыжка с крыши, если враг находится на земле, но любые действия в пределах разумного, позволяющие приблизиться к врагу и вступить в рукопашную, должны быть предприняты обязательно.

В состоянии Неистовства, аколит невосприимчив к эффектам Страха, Подавления, Оглушения и Усталости. Он не может Парировать атаки, убегать, отступать или применять психосилы. Состояние Неистовства сохраняется в течении всей боевой сцены. С её окончанием, или если у персонажа больше не осталось целей, которые он мог бы атаковать, он должен пройти проверку Силы Воли, чтобы прийти в себя. Если проверку провален, персонаж должен напасть на дружественных НИП или даже персонажей других игроков. Каждый последующий раунд он может совершать проверку Силы Воли с накопительным бонусом +10, чтобы выйти из состояния Неистовства. После этого персонаж не может вновь впасть в Неистовство в течение часа – он восстанавливает свои физические и ментальные силы.

Ненависть

Ранг: 2

Требования: Нет

Склонности: Навык Рукопашной, Общение

Специализации: Космодесант Хаоса, Демоны, Мутанты, Псайкеры, Ксеносы (конкретный вид) или любые другие группы из врезки «Силы Аскеллона» (стр. 152).

У аколита есть причины ненавидеть ту или иную группу, организацию или расу, причины, которые подпитывают эту вражду и сейчас. В сражении в ближнем бою с врагом, принадлежащим к группе, заслужившей его ненависть, аколит получает бонус +10 к проверкам Навыка Рукопашной, направленным против этого врага. Его ненависть настолько велика, что персонаж вынужден пройти Серьёзную (+0) проверку Силы Воли, чтобы попытаться отступить или сдаться в плен, независимо от количественного или качественного превосходства врага.

Неостановимый Натиск

Ранг: 2

Требования: Навык Рукопашной 35

Склонности: Навык Рукопашной, Нападение

Преисполненный гнева Императора, аколит бросается в яростную атаку на своих врагов. Один раз за ход, после успешного разрешения действия Атака всеми силами при успешном попадании, персонаж может провести, в качестве Свободного действия, ещё одно действие Атака всеми силами против того же врага, с такими же бонусами и штрафами как первая.

Неотразимая Атака

Ранг: 2

Требования: Навык Рукопашной 40 *или* Навык Стрельбы 40, Восприятие 35

Склонности: Навык Рукопашной *или* Навык Стрельбы, Изящество

Специализация: Рукопашная, Стрелковая

Аколит умеет предвидеть реакции своего противника и наносить удары так, что враг не сможет упредить их. Этот талант действует только на стрелковые атаки или только на атаки в ближнем бою, в зависимости от специализации. После успешной проверки атаки во время совершения действия Атака всеми силами, Меткая атака, Натиск, Стандартная Атака или Оглушение персонаж налагает штраф на все предпринимаемые противником проверки Избегания (т. е. проверки Парирования и Уклонения). Размер штрафа равен количеству достигнутых атакой степеней успеха, умноженному на 10 (например, одна ступень успеха означает штраф -10, две – штраф -20, и так далее).

Непреклонный

Ранг: 2

Требования: Сопротивляемость (Психические Силы), Сила Воли 30

Склонности: Сила Воли, Защита

Разум аколита подобен крепости, защищенной от психических атак. Персонаж может перебрасывать проваленные проверки Силы Воли, сделанные для того, чтобы сопротивляться психическим силам, воздействующим на разум. Этот талант не оказывает влияния на психосилы, имеющие физический эффект, таким как Разрывающий Разряд или Швыряние.

Несокрушимая вера

Ранг: 3

Требования: Искушённый, Сопротивление (Страх), Сила Воли 45

Склонности: Сила Воли, Защита

Аколит невосприимчив к ужасам, что могли бы сломить более слабого человека. Причиной тому стали годы, проведенные под вражеским огнем, созерцание ужасов Варпа или просто абсолютная вера в Императора. Он может вычесть свой бонус Силы Воли из количества степеней провала в проваленной проверке на Страх или Подавление. Если итоговое количество степеней провала будет равно нулю или меньше, аколит считается прошедшим эту проверку с одной ступенью успеха.

Несущий Смерть

Ранг: 3

Требования: Навык Рукопашной 45 или Навык Стрельбы 45

Склонности: Восприятие, Изящество

Специализации: Рукопашная, Стрельба

Аколит может направлять свои удары туда, где они причинят больше всего вреда — например, в зазоры или стыки в доспехах. При взятии этого таланта, персонаж должен выбрать специализацию – Рукопашная или Стрельба. Когда атака персонажа в ближнем бою (при специализации «Рукопашная») или выстрел (при специализации «Стрельба») наносит Критический урон, аколит добавляет свой бонус Восприятия к количеству нанесенного урона.

Неубиваемый

Ранг: 3

Требования: Выносливость 50, Сила Воли 50

Склонности: Выносливость, Защита

Воля аколита или его преданность Императору поддерживают его даже тогда, когда его смертное тело вот-вот падет. Персонаж может потратить одно очко Судьбы, чтобы игнорировать эффекты увечья (в том числе от Критического урона), Усталости и Оглушения в течение боя. Это не распространяется на те эффекты Урона, Усталости или Оглушения, что убивают персонажа немедленно. Этот талант не предотвращает урон, а лишь позволяет не замечать его на время боя. Когда боевая сцена заканчивается, эффекты действуют в обычном порядке.

Нечеловеческая Скорость

Ранг: 3

Требования: Навык Рукопашной 40, Ловкость 50

Склонности: Ловкость, Нападение

В бою аколит стремителен и смертоносен, подобно живой кровавой косе, перед которой враги ложатся, как колосья перед жнецом. При совершении действия Натиск, его возможная дистанция удваивается (например, если аколит имеет бонус Ловкости 3 и дистанцию Натиска 9 метров, то с этим талантом она будет равна 18 метрам).

Нокдаун

Ранг: 1

Требования: Нет

Склонности: Навык Рукопашной, Нападение

При совершении действий Натиск или Стандартная Атака, аколит может объявить, что пытается оглушить свою цель. Персонаж совершает бросок на попадание (используя свой Навык Рукопашной) со всеми обычными модификаторами. Если атака достигла цели и нанесла хотя бы одно очко урона (после вычитания Брони и бонуса Выносливости), то нанесенный Урон не засчитывается, но цель должна преуспеть в Серьёзной (+0) проверке Выносливости. Если проверка пройдена, враг падает на землю, считается Упавшим и получает Оглушение на 1 Раунд. Кроме того, при попытке совершить действие Оглушить против врага находящегося в Нокдауне, аколит не получает штрафа -20 на проверку Навыка Рукопашной.

Обоерукий воин

Ранг: 2

Требования: Нет

Склонности: Навык Рукопашной *или* Навык Стрельбы, Изящество

Специализации: Рукопашное *или* Стрелковое

Интенсивные тренировки позволили аколиту вести бой, держа в каждой руке по оружию. Будучи вооружен двумя одноручными оружиями (рукопашными или стрелковыми), после совершения действия атаки, занимающего Полудействие (для рукопашного оружия это может быть Стандартная Атака, Быстрая или Молниеносная Атака, а для стрелкового оружия — одиночный выстрел, Длинная или Короткая Очередь), персонаж может, в качестве Свободного действия совершить одну дополнительную атаку, которая в обычных условиях заняла бы Полудействие, но атаки другим оружием подвергаются тем же ограничениям что и реакции. Фактически персонаж атакует дважды в раунд, по одному разу каждым оружием. Обе эти атаки считаются занимающими одно Полудействие и получают штраф -20 на проверку навыка.

Этот талант может быть взят дважды, с обоими специализациями. Если персонаж владеет обоими талантами, он может сражаться, используя одно стрелковое

оружие и одно оружие ближнего боя одновременно. При выборе специализации Рукопашное, этот талант связан со Склонностями Навык Рукопашной и Изящество. При выборе специализации Стрелковое – с Навыком Стрельбы и Изящество.

Обоерукий мастер

Ранг: 3

Требования: Ловкость 45, Амбидекстрия, Навык Рукопашной 40 *или* Навык Стрельбы 40, Обоерукий воин (Навык Рукопашной, Навык Стрельбы)

Склонности: Нападение, Изящество

Аколит – мастер сложного искусства ведения боя с оружием в каждой руке, что делает его смертоносным врагом, как в рукопашной схватке, так и в перестрелке. Будучи вооружен одним одноручным оружием в каждой руке (таким как, меч или пистолет), аколит не получает штраф -20 за ведения боя двумя руками одновременно (см. стр. 281).

Отринь ведьмовство

Ранг: 2

Требования: Сила Воли 35

Склонности: Сила Воли, Защита

Из своей веры и психической стойкости аколит создаёт щит против всех затронутых Варпом. Персонаж может использовать свою Силу Воли при свершении Избегания (за Реакцию) от стрелковых и рукопашных атак сделанных с помощью психических сил. В случае успешного прохождения уклонения от воздействующего на область эффекта, персонаж не двигается, психическая сила просто на него не воздействует.

Плечом к Плечу

Ранг: 1

Требования: Нет

Склонности: Общая, Нападение

Аколит имеет богатый опыт совместной атаки. При Совместной Атаке одного противника вдвоём, персонаж получает дополнительный бонус +10 к проверкам Навыка Рукопашной. Если этот талант есть у обоих союзников, бонус увеличивается до +20. Эти бонусы добавляются к обычному для Совместной Атаки (см. стр. 283).

Превосходный Хирургеон

Ранг: 3

Требования: Уровень 2 умения Медика.

Склонности: Интеллект, Полевое

Глубокая медицинская подготовка аколита позволяет ему искусно зашивать любые раны, что очень важно в боевой обстановке. Умелое применение нартециума, мадпакета и различных препаратов сильно увеличивает шансы его пациентов. Персонаж получает бонус +20 ко всем проверкам Медики. При оказании первой помощи он не получает штрафов при работе с Тяжело Ранеными пациентами, а исцеляя Критический урон получает штраф только -10.

Призыв Железа

Ранг: 1

Требования: Имплантаты Механикус, Имплантаты Железного Призыва

Склонности: Сила Воли, Техно

Аколит обучен более эффективному использованию своих имплантатов Железного Призыва (см. стр. 224). Он может призывать в свою руку незакреплённые металлические объекты, массой до 2 кг на каждое очко его бонуса Силы Воли с дистанции до 40 метров.

Пробивающий Удар

Ранг: 3

Требования: Сокрушительный Удар

Склонности: Сила, Нападение

Аколит, вкладывая всю свою силу, наносит единственный удар, раскалывающий броню и рассекающий плоть врага. Когда персонаж использует действие Атака всеми силами для нанесения одной атаки в ближнем бою, он может добавить половину своего бонуса Силы

(округлять вверх) к Пробиваемости оружия. Помимо этого, для этой атаки оружие также считается имеющей качество Оглушающее (2), оно отображает всю сокрушительную мощь этого удара.

Просангвина

Ранг: 2

Требования: Имплантанты Автосангвинации, Имплантаты Механикус

Склонности: Выносливость, Техно.

Усилиями железной воли аколит может ускорять работу имплантированных ему автосангвинаторов. Персонаж должен медитировать в течение 10 минут и сделать проверку Техпользования. В случае успеха, он убирает 1к5 единиц урона. Если на кубиках выпал результат 96 или выше, персонаж теряет возможность пользоваться своими автосангвинаторами на одну неделю.

Работа Под Прикрытием

Ранг: 2

Требования: Интеллект 35

Склонности: Интеллект, Познание

Даже легчайший признак присутствия Инквизиции заставляет подозреваемых в ереси разбегаться, а культы – уходить в подполье. Чтобы предотвратить рост и распространение слухов, аколиты должны не скупиться на взятки и угрозы или применять другие способы сохранить свои действия в тайне. По решению МИ, персонаж может уменьшить своё Влияние, для того чтобы увеличить Секретность работы группы. За каждое очко Влияния, потраченное таким образом, аколит увеличивает Секретность отряда на 1к5.

Разговор с Толпой

Ранг: 1

Требования: Общительность 30

Склонности: Общая, Общение

Извлечь нужные данные из таких групп как банда ульев или кучка писцов Администратума – непростая задача, ведь численность придаёт им уверенности и делает более устойчивыми к расспросам. Но опытный аколит знает, что такие группы людей могут обладать критически важной для его расследования информацией и умеет в ходе разговора расставить вербальные ловушки и заставить своих оппонентов проговориться. Один раз в день персонаж может перебросить проваленную проверку, направленную на то, чтобы получить информацию от группы людей.

Разоружение

Ранг: 1

Требования: Ловкость 30

Склонности: Навык Рукопашной, Защита

Хитрым приёмом или грубой силой аколит может выбить оружие из рук врага. В качестве Полного действия персонаж должен пройти Встречную проверку Навыка Рукопашной с врагом, в схватку с которым вовлечён. Если аколит выигрывает эту проверку, он выбивает оружие у противника из рук, и оно падает на землю. Если аколит выигрывает проверку с тремя или более степенями успеха, то он отбрасывает оружие врага прочь.

Связи

Ранг: 1

Требования: Общительность 30

Склонности: Общительность, Общение

Специализации: любой пункт из врезки **Силы Аскеллона** (стр. 152) или по решению МИ.

Аколит знает, как вести себя с определённой группой, организацией или даже расой ксеносов. Он получает бонус +10 ко всем проверкам Общительности и Влияния с представителями данной группы и, по решению МИ, иногда может просить их об услугах. По решению МИ или игрока этот талант нужно заслужить по результатам кампании или отдельного приключения, после чего игрок может приобрести его за очки опыта, в обычном порядке.

Этот талант, связанный с одной группой, можно получить несколько раз, что отражает крепнущее расположение этой группы к аколиту, в этом случае он отображается как Связи (X), где X – количество раз когда этот талант был получен. В игровых терминах, это означает, что бонус +10 к Общительности и Влиянию увеличивается ещё на +10*X раз. Кроме того, каждый раз, когда персонаж получает этот талант, его Влияние возрастает на 1.

Семижильный

Ранг: 2

Требования: Выносливость 40

Склонности: Выносливость, Защита

Крепкое телосложение аколита позволяет ему быстрее восстанавливаться после травм и ранений. При лечении или исцелении от травм, персонаж всегда устраняет урон как еслибы был Легко Раненым, независимо от реально имеющегося урона.

Сеть Контактов

Ранг: 2

Требования: Работа Под Прикрытием, Интеллект 35

Склонности: Общительность, Лидерство

Аколиты в своей работе опираются на сеть контактов, сплетённую из доверия, благосклонности, долгов и обязательств. Такая сеть может охватывать один жилой блок улья или раскинуться на целую звёздную систему. Расширяя свою сеть, аколит может получить доступ к оружию, транспорту, персоналу и другим необходимым ресурсам. Те, кто вложил много усилий в построение своей

сети, всегда будут лучше вооружены и лучше подготовлены к встрече с новой ересью. Аколит, имеющий этот талант, может использовать свою Общительность вместо Влияния для проверок Реквизиции (см. стр. 173).

Скоординированный Допрос

Ранг: 2

Требования: Разговор с Толпой, Сила 40 или Сила Воли 40, уровень 1 (Знает) умения Допрос

Склонности: Интеллект, Общение

На допросе обученный аколит может действовать совместно с другими опытными дознавателями, объединяя свои усилия против самых упорных подозреваемых или пойманных еретиков. Он получает бонус +10 к проверкам Допроса и дополнительно +5 за каждого другого персонажа с таким талантом, принимающего участие в допросе. Это также считается Помощью и даёт все остальные обычные для Помощи бонусы (см. стр. 29).

Сокрушительный Удар

Ранг: 3

Требования: Навык Рукопашной 40

Склонности: Навык Рукопашной, Нападение

Аколит способен наносить могучие удары в схватке с врагом. Он добавляет половину своего бонуса Навыка Рукопашной (округлять вверх) к урону, наносимому в ближнем бою.

Сопротивление

Ранг: 1

Требования: Нет

Склонности: Выносливость, Защита

Специализации: Холод, Страх, Жара, Токсины, Психические Силы, Радиация, Вакуум и др.

Прошлое аколита, его жизненный опыт, тренировки или просто природное упорство выработали в нем сопротивление к определенному виду воздействий. Каждый раз, беря этот талант, игрок должен выбрать, к чему конкретно он хочет получить сопротивляемость. Персонаж получает бонус +10 ко всем проверкам, сделанным для сопротивления эффектам того, к чему у него повышена сопротивляемость. МИ может отклонить некоторые варианты или потребовать соотнести их с прошлым аколита.

Спринт

Ранг: 3

Требования: Нет

Склонности: Ловкость, Полевое

Аколит передвигается очень быстро, и, каждый раз при совершении действия Полное Движение, он может дополнительно пройти количество метров, равное его бонусу Ловкости. Кроме того, расстояние Бега аколита удваивается. Персонаж получает 1 уровень Усталости, если применяет этот талант два раунда подряд.

Стрельба от Бедра

Ранг: 2

Требования: Навык Стрельбы 40, Ловкость 40

Склонности: Навык Стрельбы, Изящество

Искусство аколита в обращении со стрелковым оружием таково, что он может метко поражать цель, даже не глядя на неё. В качестве Полного действия, аколит может совершить перемещение на Полную дистанцию и провести одну атаку из дистанционного оружия. Эта атака может быть только одиночным выстрелом, и не может быть Длинной или Короткой очередью. Персонажи с талантом Обоерукий воин могут использовать этот талант вместе с талантом Стрельба от Бедра для того, чтобы совершить два одиночных выстрела, если они держат по одному дистанционному оружию в каждой руке.

Трудная Мишень

Ранг: 2

Требования: Ловкость 40

Склонности: Ловкость, Защита

Долгая жизнь, проведенная на линии огня, научила аколита уклоняться и петлять на бегу, избегая вражеской

стрельбы. Когда персонаж совершает действие Бег или Натиск, враги получают штраф -20 на все проверки Навыка Стрельбы, сделанные для того, чтобы попасть в него из дистанционного оружия. Этот штраф действует до начала следующего хода аколита.

Убийственная Точность

Ранг: 2

Требования: Навык Рукопашной 40 *или* Навык Стрельбы 40

Склонности: Навык Рукопашной *или* Навык Стрельбы, Изящество

Специализации: Рукопашное, Стрелковое

Глаза, руки и оружие аколита действуют как единое целое, нанося удары точно туда, куда он их нацелил. Выбирая этот талант, персонаж определяет свою специализацию (рукопашную или стрелковую с соответствующей Склонностью). При совершении действия Меткая атака персонаж не получает обычного штрафа -20.

Убийственный Удар

Ранг: 2

Требования: Навык Рукопашной 50

Склонности: Навык Рукопашной, Нападение

С убийственной точностью аколит может нанести врагу неотразимый удар, что пройдет через его защиту как силовой меч – сквозь плоть. В начале каждого своего хода персонаж может потратить очко Судьбы для того, чтобы до конца раунда его атак в ближнем бою нельзя было избежать Парированием или Уклонением. Этот талант не влияет на другие способы избежать атаки – например, отражающие силовые поля или защитные ксеноустройства.

Удар Асассина

Ранг: 3

Требования: Акробатика, Ловкость 40

Склонности: Навык Рукопашной, Полевое

Природная ловкость персонажа и изящество его боевого стиля превращают аколита в вихрь смерти. Атакуя противника в ближнем бою, он может пройти Серьёзную (+0) проверку Акробатики, чтобы совершить перемещение на Половинного движения за Свободное действие. Эту способность можно применять один раз за раунд, а противник не получает свободной атаки против перемещающегося рядом с ним аколита.

Чуткая Интуиция

Ранг: 1

Требования: Интеллект 35

Склонности: Восприятие, Общение

Глаз аколита наметан замечать вещи, что выглядят странно или необычно. Мельчайшее отклонение от нормы может выдать сокрытую гниль ереси. После проваленной проверки Бдительности, персонаж может перебросить его со штрафом -10.

Шаг В Сторону

Ранг: 3

Требования: Ловкость 40, Уклонение *или* Парирование

Склонности: Ловкость, Защита

Ловким маневром аколит может заставить пулю просвистеть мимо него, а клинком так отклонить удар противника, что тот рассечёт лишь воздух. Персонаж получает одну дополнительную реакцию Избегание в раунд, которую можно потратить на дополнительное Парирование или Уклонение, что позволяет совершить два Парирования или два Уклонения или одно Парирование и одно Уклонение в ход. Однако, от одной конкретной атаки, можно уходить Парированием или Уклонением только один раз.

Шок Люминена

Ранг: 2

Требования: Конденсаторы Люминена, Имплантаты Механикус

Склонности: Навык Рукопашной, Техно

Аколит может поражать своих врагов разрядами энергии из своих конденсаторов. Персонаж всегда считается имеющим при себе оружие ближнего боя, наносящее 1к10+БСВ Энергетического урона, Пробиваемость 0 и имеющего качество Шоковое. Персонаж считается имеющим талант обращения с этим оружием. После применения этого таланта аколит должен преуспеть в проверке Выносливости или получить 1 уровень Усталости.

Яростный Натиск

Ранг: 3

Требования: Сила 50

Склонности: Сила, Нападение

Аколит бросается в бой, используя своё тело как ещё одно оружие. Ведомый своей яростью, он врезается во врага с такой силой, что может отправить его в полет или швырнуть на колени. При совершении действия Натиск, персонаж может расшвыривать своих врагов, добираясь до цели. Аколит должен предпринять Встречную проверку Силы против того, кто оказался у него на пути (то есть того, кто преградил путь к цели Натиска). Любой враг, проваливший проверку, считается Упавшим. После бросков этих проверок, Натиск персонажа против его первоначальной цели отыгрывается как обычно.

Черты

Ваши огнепалки реально классные. Но не настолько, чтобы можно было таскаться с ними по тёмному лесу!»

— старик Два-Когтя инструктирует туристов

По всей Галактике жизнь существует во множестве форм. Империум твёрдо придерживается догм о святости человеческого облика, а потому с немалым подозрением и враждебностью смотрит на все нечеловеческие жизненные формы, особенно если они осмеливаются претендовать на разумность или утверждать своё превосходство над Человечеством. Многие из этих существ обладают умениями, что выглядят чуждыми людскому пониманию или попросту противоестественными – так про них говорят магосы биологис из Адептус Механикус. В игровой системе **Dark Heresy** все эти странные умения и способности считаются чертами.

В то время как новое умение или талант могут прийти к персонажу с долгими тренировками или жизненным опытом, черты нельзя получить подобным образом. Они — следствие существования человека. Иногда они могут быть следствием странной анатомии, иногда проклятием мутации, иногда результатом обычной эволюции или воздействием скверны Варпа.

Приобретение черт

Черты нельзя получить, купив их за очки опыта, они, главным образом, предназначены для НИП. Иногда персонаж может претерпеть какие-либо трансформации, зачастую в результате особо тяжкого ранения, способные предоставить ему эффекты черт временно или навсегда. Иногда МИ может решить, что персонаж заслужил получить какую-то черту и награждает (или проклинает) его ей. В любом случае, получение черты не требует трат очков опыта. Черты несут в себе значительные изменения для персонажа, они могут немало изменить, как его краткосрочные мотивации, так и жизненные цели.

Описания черт

Правила на каждую черту можно найти ниже, в их описании. Часто черта может иметь несколько уровней силы. В таком случае черта имеет приписку «(X)», а в описании указано, как и на что влияет переменная X.

Автостабилизация

Мощная отдача Тяжелого оружия – ничто, если его держит огромное существо, с цепкими когтями или огромными лапищами. Тяжёлое оружие существа с этой чертой всегда считается Установленным на опору и может вести огонь короткими и длинными очередями без предварительной Установки на опору, безо всяких штрафов.

Аморфный

Отнюдь не каждый организм имеет скелет, обеспечивающий постоянную форму тела. Некоторые твари обладают огромной гибкостью или имеют множество сочленений или просто могут менять форму своего тела, подстраиваясь под условия среды. Существо с этой чертой может увеличить или уменьшить свой Размер на 1 шаг в качестве Свободного действия. Изменение Размера не меняет параметры движения существа. Кроме того, имеющий эту черту, также считается Ползучим.

Амфибия

Существо может дышать под водой так же хорошо, как и вне её, и может оставаться под водой сколько захочет. Если эту черту получает существо, которое может дышать чем-либо помимо воздуха, оно также получает возможность дышать воздухом.

Бестелесный

Такие существа нематериальны и невесомы, способны проходить сквозь предметы, в том числе сквозь стены и оружие. Бестелесные получают черту Парящий (6) и бонус +30 к Скрытности, что отражает их способность прятаться внутри предметов и передвигаться практически бесшумно.

Бестелесные существа невосприимчивы к обычному оружию, которое просто проходит сквозь них. Демоны, создания Варпа, другие бестелесные, психосилы и противники с психосиловым оружием могут нанести бестелесному свой обычный урон. В свою очередь, Бестелесное существо неспособно воздействовать на материальный мир, и потому также не может наносить урон «материальным» противникам, если у него нет особых способностей или талантов. Некоторые устройства способны удерживать бестелесных существ, наиболее распространенный пример – корабельные поля Геллера или пустотные щиты. Сквозь него существа с этой чертою пройти не могут.

Варп-нестабильность

Большинство варп-сущностей имеет крайне ненадежный контакт с нашей реальностью, который зачастую поддерживается лишь страхом и кровью, а потому их можно изгнать обратно в Имматериум, если нанести достаточно сильную рану их телесной оболочке. Если существо с этой чертой получает урон и не наносит урона или очков Безумия другим существам до конца своего следующего хода, оно должно пройти проверку Силы Воли. В результате провала оно получает 1 единицу урона плюс дополнительно 1 единицу урона за каждую степень провала. Если при этом накопленный урон достигнет показателя Ран этого существа или превысит его, сущность изгоняется обратно в варп.

Таблица 4-4: Черты

Черта	Описание
Автостабилизация	Оружие всегда считается Установленным на опору
Аморфный	Существо бесформенно и медлительно
Амфибия	Существо может дышать под водой
Бестелесный	Невесомый призрак, неуязвимый для обычного оружия
Варп-нестабильность	Существо должно наносить урон, иначе может провалиться в Варп
Варп-оружие	Атаки существа игнорируют броню и укрытия
Демонический	Иммунитет к болезням и ядам, повышенная стойкость к атакам
Духовная Связь	Защита от варп-прорывов
Жестокий Натиск	Плюс к урону от Натиска
Затронутый Судьбой	НИП имеет очки Судьбы
Зверь	Автоматически проходит проверки Выживания, нужна проверка Силы Воли, чтобы избежать боя
Имплантаты Механикус	Имеет кибер-аугментации
Копатель	Перемещается, закапываясь в землю
Коренастый	Бонус +20 к сопротивлению Захвату, Сбиванию и Нокдауну
Летун	Может летать на любой высоте
Машина	Имеет дополнительную броню и сопротивляемости
Многорукий	Получает дополнительные атаки
Мыслеблок	Считается оглушённым, если не контролируется хозяином или программой
Неумирающий	Невосприимчиво к эффектам среды и токсинам
Ночное Зрение	Может видеть в темноте
Паникёр	Проверка Силы Воли, чтобы не запаниковать и побежать
Парящий	Может парить на небольшой высоте
Ползучий	Скорость ниже, штрафов за ландшафт нет
Порождение Кошмара	Невосприимчиво к большинству обычных состояний
Потусторонний	Иммунитет к Страху, Подавлению, очкам Безумия и части психических сил
Природная Броня	Дополнительная броня
Природное Оружие	Безоружные атаки наносят 1к10+БС Урона
Псайкер	Имеет пси-рейтинг 1 или больше
Размер	Определяет размер существа
Регенерация	Восстанавливает раны каждый раунд
Санкциони-рованный	Предотвращает Порчу, даёт пси-рейтинг 2
Сверхъестественная характеристика	Увеличивает бонус одной из характеристик
Сверхъестественные Чувства	Невероятно тонкое восприятие окружающего пространства
Слепой	Неспособен видеть
Смертоносное Природное Оружие	Природное оружие не считается Примитивным
Сонар	Ощущает окружающее в радиусе 30 метров
Страх	Заставляет противников пройти проверку Страха
Токсичный	Ядовитая атака
Ужасающее Присутствие	Накладывает штраф на проверки Силы Воли всем вокруг
Фазовый	Может становиться телесным или бестелесным за Полудействие
Четвероногий	Скорость передвижения БЛ x2

Варп-оружие

Существо с этой чертой обладает оружием, которое частично является нематериальным и потому способно игнорировать такие мирские вещи как доспехи или укрытие. Атаки существа с этой чертой не обращают внимания на физическую броню, если она не выполнена из психоактивных материалов или иным образом не защищена от Варпа. Силовые поля действуют как обычно.

Демонический (X)

Демонические существа – порождения Варпа, способные проявлять себя в реальном мире при помощи чистой силы воли, непостижимого голода или оккультных ритуалов. Против всего входящего урона, существа с этой чертой увеличивают свой бонус Выносливости на число, указанное в скобках, так же как в случае со Сверхъестественными Характеристиками (см. стр. 168). Эта прибавка складывается с другими возможными. Действие этой черты не распространяется на урон, нанесённый психосиловым оружием, психическими силами, другими существами с

чертой Демоническое и святыми атаками. Демонические создания имеют имеют иммунитет к болезням и ядам, а также имеют черту Неумирающий. Кроме того, они получают особые преимущества при сотворении психических сил, описанные в **Главе VI: Психические силы**.

Духовная Связь

Душа этого существа связана с какой-то высшей сущностью или существом, в обмен на определённую степень защиты. Когда существо получает эту черту, необходимо выбрать, с кем будет связана его душа. Многие имперские псайкеры, особенно астропаты, духовно связаны с Императором, а колдуны Хаоса – с одной из Губительных Сил. Когда существо с этой чертой вынуждено делать броски по **таблице 6-3:Опасности Варпа** (см. стр. 243), оно бросает дополнительный к10. Значением, выпавшим на этом дополнительном кубе, существо может заменить куб десятков либо куб единиц, брошенный для определения результата.

Каждый псайкер с Духовной Связью должен выбрать один из следующих эффектов: получение 3к10 очков Безумия, постоянную утрату зрения, постоянную потерю 1к10 очков одной характеристики или случайную мутацию.

Жестокий Натиск (X)

Существа, обладающие этой чертой, часто массивны, могучи и почти неостановимы в ближнем бою. При совершении Натиска такие существа наносят дополнительно X очков урона.

Затронутый судьбой (X)

Там, где наивные видят одну лишь удачу, те, кто знают истинную природу галактики, понимают, что силы, существующие за гранью обычного мира, сделали свой выбор. НИП обладает количеством Очков судьбы, равным числу в скобках. Он может использовать их так же, как живой игрок, и может даже сжигать их, чтобы избежать смерти, по решению МИ. Также атаки этого НИП подчиняются правилам Праведной Ярости.

Зверь

Существо с этой чертой звероподобно и склонно руководствоваться более инстинктами, нежели разумом. Независимо от того, насколько высоко значение Интеллекта существа, это все равно интеллект животного. Носитель этой черты никогда не обязан совершать проверки Выживания, находясь в привычной для себя среде обитания. Если это существо не загнано в угол и не умирает от голода, оно обязано пройти Серьёзную (+0) проверку Силы Воли при ранении, испуге или если оно было застигнуто врасплох. В случае провала проверки, существо пытается убежать.

Черта: Имплантаты Механикус

Персонаж служит Богу-Машине и, благодаря этому, он получил следующий набор специализированных имплантатов:

Черепной Контур

Последовательность взаимосвязанных процессоров, имплантатов и кортикальных микросхем, призванных улучшить ментальные возможности носителя. Большая часть деталей расположена снаружи, в кожухах, привинченных к черепу, но некоторые вживляются непосредственно в мозг.

Кибер-мантия

Конструкция из металла, кабелей и импульсных трансмиттеров, вживлённых в позвоночник и нижнюю часть грудной клетки. По мере подключения новых имплантатов она действует как подкожное крепление. Многие из членов культа Механикус относятся к кибер-мантии как к «истинной плоти».

Электропривой

Небольшой порт, подключенный к нервной системе носителя, позволяющий ему подключаться к священным механизмам напрямую. Электропривой может выглядеть очень по-разному – как черепной шунт, пальцевый щуп или позвоночный разъем – это зависит от мира-кузницы.

Электротатуировки

Металлические кожные имплантаты, размером примерно с ладонь, для непосвященного кажущиеся обычными татуировками. Электротатуировки внедрены в нервную систему носителя, где их питает энергия эманаций плоти и священных механизмов Конденсаторной катушки. Специальное обучение позволит применять эту энергию разными способами.

Конденсаторная Катушка

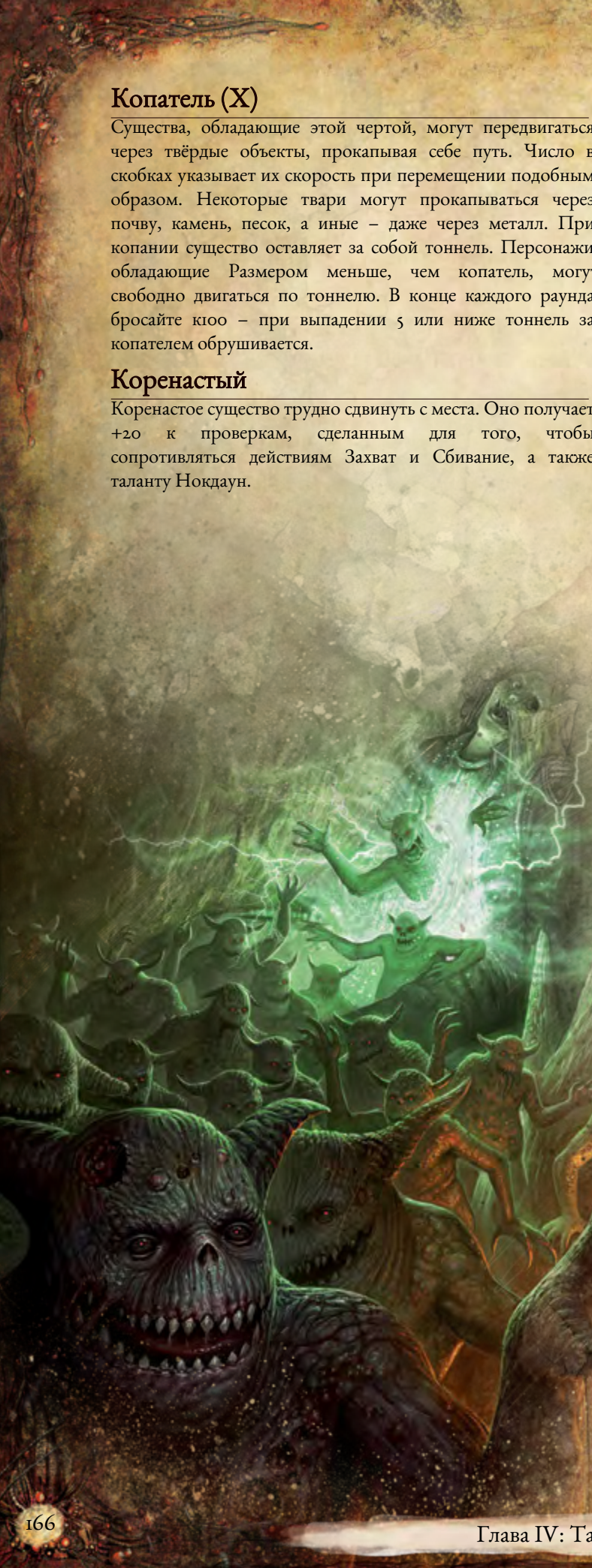
Накопитель энергии, внедрённый в кибер-мантию. Он способен хранить энергию и создавать различные виды полей. Катушки бывают различных типов – от небольших кристаллических стеков до громоздких гальванаторов. Обученный носитель катушки умеет применять накопленную в ней энергию множеством способов.

Копатель (Х)

Существа, обладающие этой чертой, могут передвигаться через твёрдые объекты, прокапывая себе путь. Число в скобках указывает их скорость при перемещении подобным образом. Некоторые твари могут прокапываться через почву, камень, песок, а иные – даже через металл. При копании существо оставляет за собой тоннель. Персонажи, обладающие Размером меньше, чем копатель, могут свободно двигаться по тоннелю. В конце каждого раунда бросайте к100 – при выпадении 5 или ниже тоннель за копателем обрушивается.

Коренастый

Коренастое существо трудно сдвинуть с места. Оно получает +20 к проверкам, сделанным для того, чтобы сопротивляться действиям Захват и Сбивание, а также таланту Нокдаун.



Летун (Х)

Существо с этой чертой обладает природными способностями к полету, которую дают ему огромные кожистые крылья, странные энергии Варпа или газовые мешки. Число в скобках указывает скорость, с которой существо летает. Это число заменяет бонус Ловкости существа при вычислении его скорости во время полета. Подробно правила на полеты описаны в **Главе VII: Бой** (см. стр. 305).

Машина (Х)

Существа с этой чертой состоят из неорганических материалов, более прочных, чем слабая и податливая плоть. Машины не дышат, имеют иммунитет к вакууму, экстремально низкой температуре и любым психическим эффектам, имеющим влияние на разум. Также машины имеют количество очков Брони (равное числу в скобках) на всех зонах попадания. Эти очки складываются с носимым защитным снаряжением, но не с Природной Бронёй, зато дают сопротивление урону от огня (см. стр. 289).

Многорукий (Х)

Существо обладает более чем одной парой рук. Общее количество рук указано в скобках, например генокрад с чертой Многорукий (4) имеет четыре руки. Существо получает бонус +10 к проверкам Атлетики, касающимся плавания или лазанья. Кроме того, за каждую пару рук сверх изначальных двух существо получает дополнительную атаку, как если бы имело ещё одно оружие. Что-бы это приносило эффект, существо должно обладать природным оружием или иметь оружие ближнего боя. Помните, что существу все так же требуется талант Обоерукий воин (Рукопашное или Стрелковое), чтобы наносить несколько атак в один ход.

Мыслеблок

Многие биоконструкты или не имеющие достаточной степени разумности существа оснащаются контролирующими имплантатами, в которые заложены нужные поведенческие программы. Это помогает существу уверенно действовать в рамках установленного, но ставит его в тупик при столкновении с непредвиденными обстоятельствами. Оказавшись в ситуации, выходящей за рамки своей программы, и не имея прямых приказов от хозяина, существо обязано пройти Обыденную (+20) проверку Интеллекта или получить Оглушение на 1 раунд. По решению МИ совершенно безмозглые существа также могут быть невосприимчивы любым Встречным Социальным проверкам.

Неумирающий

Существо имеет странную и непостижимую физиологию. На него не оказывают эффекта болезни, яды и токсины. Ему не нужно дышать, и оно может выжить даже в вакууме.

Ночное Зрение

Некоторые существа воспринимают разные волны света и, таким образом, могут замечать то, что невидимо остальным. Существа с этой чертой нормально видят даже в полной темноте и никогда не получают штрафов за ведение боя в слабо освещенных или вовсе неосвещенных местах.

Паникёр

Каждый раз, когда существо с этой чертой проваливает проверку Силы Воли, оно бросается вперед, уничтожая все на своём пути до тех пор, пока источник опасности не сбежит или не будет раздавлен под натиском паникующей твари. Каждый, кто окажется на её пути получает одно попадание Природным Оружием существа (или 1к5+бонус Силы Ударного урона, если у существа нет этой черты). Одно впавшее в панику существо провоцирует других носителей этой черты на аналогичное поведение. Это состояние продолжается до тех пор, пока источник опасности не скроется с глаз паникера или по истечении 1к10 минут (что раньше).

Парящий (Х)

Эти существа обладают ограниченной способностью к полету — они неспособны подниматься над землей выше двух метров. Число в скобках обозначает скорость существа при полете. Оно заменяет бонус Ловкости существа при вычислении его скорости во время полета. Подробно правила на полеты описаны в **Главе VII: Бой** (см. стр. 305).

Ползучий

Черви, змеи и прочие подобные им существа, не ходят, а ползают или скользят. Скорость таких существ снижена вдвое (округлять вверх), но они никогда не получают штрафов за передвижение по сложному ландшафту.

Порождение кошмара

Некоторые варп-сущности настолько чудовищно могущественны, что их воплощенным в материальном мире телам практически невозможно нанести урон. Такие существа обладают чертой Неумирающий, они невосприимчивые к эффектам окружающей среды, Кровотечения и Оглушения. Также они игнорируют эффекты Критического урона, кроме тех, что убивают на месте, если они не были вызваны психическими силами, психосиловым оружием или святыми атаками.

Потусторонний

Некоторые создания свободны от множества ограничений человеческой психологии – например те, что появляются в мире, приходя из царства Варпа или те, чье тело состоит из холодного металла и шестеренок. Разум таких существ не скован мелочными человеческими пристрастиями и давно покинул зыбкую почву здравомыслия. Существо невосприимчиво в эффектам Страха, Подавления, эффектам Безумия и психическим силам, способным затуманить разум, смутить его или взять под контроль.

Природная броня (Х)

Это существо обладает жесткой шкурой или экзоскелетом, защищающим его от некоторых атак. В скобках указывается число очков брони, что получает существо на все зоны попадания. Эта броня складывается с носимым защитным снаряжением, но не с броней, предоставляемой чертой Машина.

Природное оружие

Это существо обладает острыми когтями, клыками, иглами или иным природным оружием, которым может терзать своих врагов. Существо всегда считается вооруженным оружием ближнего боя, что наносит 1к10+бонус Силы урона. Существо наносит свои атаки, совершая проверку Навыка Рукопашной, но не может Парировать своим Природным Оружием. Кроме того, обладателя Природного Оружия нельзя лишить его путем Разоружения, его нельзя сломать силовым оружием – предполагается, что у существа достаточно клыков или когтей, чтобы не обращать внимания на парочку потерянных. Природное оружие считается имеющим качество Примитивное (7), если не указано обратное.

Псайкер

Это существо – псайкер. Оно стало им из-за неестественных влияний Варпа, изучения запретных знаний или просто могучей силы воли. Хотя эта черта не приносит преимуществ сама по себе, она позволяет получать психические силы и умение Психонаука. Все псайкеры имеют пси-рейтинг или ПР (см. стр. 238), который отдельно указан для каждого из НИП.

Размер (X)

Все существа могут быть разделены по размеру на десять категорий, показанных в таблице 4-6: Размеры. Размер предоставляет модификатор, показывающий насколько существу легко прятаться и передвигаться незаметно и насколько легко или тяжело врагу будет попасть по нему в бою. При подсчете Передвижения существа, сначала примените модификатор размера и только потом – остальные (если они есть, например, от черты Четвероногое). Помните, что дистанция перемещения существа не может упасть ниже 1.

Регенерация (X)

Телесные усовершенствования, мутации, чуждые человеку черты физиологии или воздействие Варпа позволяют существу исцеляться от ранений невероятно быстро. Каждый раунд в начале своего хода существо может совершить проверку Выносливости, чтобы восстановить себе количество ран, равное числу, указанному в скобках.

Санкционированный

Частью дани, выплачиваемой всеми мирами Империума, является отлов и отправка всех проявляющих какие-либо признаки психических способностей на Чёрные Корабли, что отвезут тех на Терру. Там члены Адептус Астра Телепатика подвергнут одарённых множеству испытаний, которые выявят уровень их психических способностей и ментальной стойкости, эти важнейшие вещи, что определяют судьбу каждого псайкера. Выжив и пережив эти обряды, псайкер начинает свою службу Императору. Если Санкционированный персонаж берет себе элитное улучшение Псайкер, он не получает очков Порчи и начинает игру с пси-рейтингом 2, а не 1.

Сверхъестественная характеристика (X)

Одна или несколько характеристик существа очень высоки. Это отображается числом в скобках, на которое увеличивается бонус соответствующей характеристики. Например, существо с Силой 41 имеет бонус Силы 4. Если это существо получит Сверхъестественную Силу (3), его бонус Силы возрастет до 7 (4+3) Существо может иметь несколько таких черт, но все они должны быть связаны с разными характеристиками. Успешные проверки характеристики, связанной с этой чертой, получают дополнительное количество степеней успеха, равное половине числа в скобках.

Сверхъестественные чувства (X)

Существо может воспринимать окружающую реальность, используя не только зрение или слух, но и иные, более совершенные органы чувств – например, чувствительные волоски на коже или другие, не менее необычные штуки. Эта черта подразумевает указание дистанции, на которой эти чувства работают – она указана в скобках.

Слепой

Слепые существа всегда автоматически проваливают все проверки, основанные на зрении и все проверки Навыка Стрельбы. Кроме того, они получают штраф -30 на все проверки Навыка Рукопашной и другие, связанные с необходимостью видеть противника. Заметьте, что эта черта означает не только, что существо не может видеть, но и то, что оно не имеет никаких других органов чувств, что могли бы заменить зрение (как в случае со Сверхъестественными чувствами).

Смертоносное Природное Оружие

Голыми руками это существо может ломать пласталь и пробивать чужие доспехи. Существо считается имеющим Природное Оружие (см. стр. 167), которе не имеет качества Примитивное.

Таблица 4-6 Размер

Размеры и примеры	Попадание	Скрытность	Базовая скорость
Крошечный (1): Нож, авто-перо	-30	+30	БЛ-3
Маленький (2): Болт-пистолет, серво-череп	-20	+20	БЛ-2
Небольшой (3): Гретчин, ребенок	-10	+10	БЛ-1
Средний (4): Человек, Эльдар	0	0	БЛ
Большой (5): Орк-ноб, Космодесантник в броне	+10	-10	БЛ+1
Крупный (6): Шагоход «Часовой», автомобиль	+20	-20	БЛ+2
Массивный (7): БТР «Химера», Великий демон	+30	-30	БЛ+3
Огромный (8): «Лэнд Рейдер», штурмовик «Валькирия»	+40	-40	БЛ+4
Монументальный (9): Сверхтяжелый танк «Карающий меч»	+50	-50	БЛ+5
Титанический (10): Боевой титан, ординатус	+60	-60	БЛ+6

Сонар

Существо с этой чертой воспринимает окружающее, испуская высокочастотный звук, отражение которого позволяет точно определять положение любого твердого объекта в радиусе 30 метров. Другие существа, оказавшись в зоне действия сонара, способны при помощи Сложной (-10) Проверки Бдительности расслышать его как некий тонкий писк.

Страх (X)

Существо с этой чертой обладает жутким внешним видом, вызванным природой или разлагающим влиянием Варпа. Черта Страх имеет рейтинг (обозначаемый числом в скобках), показывающий, насколько пугающе существо. Чем выше рейтинг Страха, тем сложнее не повредиться рассудком, столкнувшись с этим созданием. Когда персонаж встречает существо, обладающие этой чертой, он должен пройти проверку Силы Воли, модифицированную в соответствии с **таблицей 4-5: Рейтинг Страха**. В случае успеха проверки, на персонажа не оказывается никакого эффекта. При провале персонаж должен бросить по **таблице 8-11: Шок** (см. стр. 351), прибавив 10 к результату за каждую степень провала.

Токсичный (X)

Существо с этим талантом имеет кислотную кровь или иной экзотический способ, что заставит противников страдать от яда. Персонаж, что успешно нанес урон существу в ближнем бою, должен пройти проверку Выносливости в конце своего хода со штрафом -10*(число в скобках) или получить 1к10 очков Энергетического урона, не блокируемого Броней или бонусом Выносливости. Например, существо с чертой Токсичное (4) накладывает штраф -40 на проверку Выносливости. Токсины некоторых существ наносят больший урон или обладают иным эффектом – он указан в описании каждого конкретного существа.

Ужасающее Присутствие (X)

Само присутствие этого существа грозит проклятием простым смертным и пронизывает скверной все вокруг. Все персонажи получают штраф -10 к проверкам Силы Воли, который действует на расстоянии X метров от существа.

Фазовый

Существо с этой чертой может переходить в бестелесное состояние, превращаясь в подобие парящего призрака, что может проходить через твердые объекты и преграды любых типов. В качестве Полудействия, существо может получить черту Бестелесный или, наоборот, вернуться в материальное состояние.

Таблица 4-5: Рейтинг Страха

Рейтинг Страха	Штраф
Беспокоящий (1)	+0
Пугающий (2)	-10
Устрашающий (3)	-20
Ужасающий (4)	-30

Четвероногий

Существа с большим количеством ног могут передвигаться быстрее своих двуногих собратьев. Их дистанция перемещения удваивается по сравнению с той, что предоставляет им их бонус Ловкости (см. стр. 299). Эта черта предназначена и для тех существ, что передвигаются на задних лапах, а передними помогают себе, раздвигая высокую растительность или очищая путь. Существа с количеством ног большим четырех, также получают эту черту, дополнительно увеличивая свою дальности перемещения на +2 за каждую пару ног после второй (т.е. +2 для шести ног, +4 для восьми и так далее).

Глава V: Арсенал

Многие вещи определяют инквизиторов и тех, кто служит им в защите человечества, такие, как несгибаемая воля, сила личности и вера в Императора. Несмотря на то, что особенно набожные настаивают, что больше ничего нужно, редко можно найти аколита, который бы не владел арсеналом оружия, снаряжения, защитных средств и других устройств. С ними он сражается эффективнее, выживает во враждебной среде и лучше проводит расследования. Кошмарные миры 41-го тысячелетия и опасные пустоты между ними враждебны человеку и даже безмятежные агро-миры или цивилизованные дворцы полны неожиданных угроз и ереси. Неподготовленный к таким опасностям аколит станет лишь еще одним павшим на службе, оплаканным и забытым.Императора. Несмотря на то, что особенно набожные настаивают, что больше ничего нужно, редко можно найти аколита, который бы не владел арсеналом оружия, снаряжения, защитных средств и других устройств. С ними он сражается эффективнее, выживает во враждебной среде и лучше проводит расследования. Кошмарные миры 41-го тысячелетия и опасные пустоты между ними враждебны человеку и даже безмятежные агро-миры или цивилизованные дворцы полны неожиданных угроз и ереси. Неподготовленный к таким опасностям аколит станет лишь еще одним павшим на службе, оплаканным и забытым.

Каждый аколит должен сам решить, какого качества и количества снаряжения ему достаточно. Один может носить простой, но проверенный клинок, который служил ему всю жизнь и оборвал множество жизней. Другой скорее потратит деньги на широкий диапазон смертоносных устройств, предпочитая мастерству с каждым из них большую гибкость. Некоторые аколиты предпочитают только самую эффектную броню и одежду, стремясь запугать противника одним своим видом. Другие не слишком заботятся о внешности, используя треск лазганов и неистовый визг цепных мечей, что б закончить лишние разговоры. Если в итоге ересь обнаружена и уничтожена—выбор аколита мудр, а Император, безусловно, доволен.

Да благословит Омниссия твои праведные деяния.

Доступность и влияние

«А, у меня о них никто не спрашивал с тех пор... ну, с тех пор, как вы были здесь последний раз. Все снова плохо обернется, не так ли?

— кабальный оружейник Септимо Мак перед очищением Офима IV

В Империуме нет стандартной валюты и даже в стабильных секторах мало кто обращает внимание на деньги с далеких миров. Для большинства это не имеет значения. Очень немногие люди путешествуют между мирами в 41-м тысячелетии; большинство проводит всю жизнь в нескольких километрах от места своего рождения, трудясь в поте лица среди бесчисленных миллиардов ради Империума. Аколиты могут получить запасы драгоценных монет на одном мире только для того, что бы обнаружить, что они бесполезны на другом. Вместо этого они должны полагаться на другие способы закупать вещи, запрашивать помощь и материальное содействие.

В **Dark Heresy** это отображает Влияние, представляющее как материальные ценности, в том числе накопленное богатство, так и нематериальные активы, долги, покровительство и репутацию. Иногда оно может меняться от мира к миру, в зависимости от предыдущего его посещения или нынешнего состояния отряда. Инквизитор может открыть на одном из миров кредит аколитам для их экипировки или они могут быть оставлены с собственными средствами для большей скрытности. Несмотря на то, что их вооружение и снаряжение часто отличного качества, аколиты всегда ищут альтернативные средства для подготовки к местным условиям, пополнения боеприпасов, ремонта брони и других необходимых нужд. Именно за счет Влияния они получают ресурсы нужные для выполнения своих задач.

Приобретение предметов

Когда персонаж хочет приобрести вещь или ресурс, он делает проверку реквизиции. Эта проверка отображает использование персонажем различных рычагов влияния, включая местную валюту или внушающую страх репутацию, чтоб попытаться купить, выменять или вымогать то, что ему нужно там, где он находится. Так же имеет значение доступность и качество вещи или ресурса.

Тёмная Эра Технологии

Технологии являются обычным явлением в Империуме 41-го тысячелетия, но они таинственны и непостижимы. По большей части настоящее понимание было потеряно на протяжении веков и заменено догматами, зубрежкой инструкций и мифами. То немногое, что осталось от знаний — тщательно охраняемая область Адептус Механикус уже тысячи лет. Аколиты могут понимать на зачаточном уровне то, как работает их оружие и снаряжение, по крайней мере общие принципы, но, скорее всего, они просто знают, что если бормочут правильные слова и делают правильные движения с жестами (втереть масло сюда, подкрутить регулятор туда), то их оборудование будет работать. Всегда мудро выказывать свое уважение духам, что обитают внутри оружия и только те, кто хочет, чтобы оружие подвело в пылу битвы, пусть пренебрегут этим знанием.

Доступность

В профиле каждой вещи есть модификатор доступности, отображающий, насколько легко или тяжело достать ее на обычном Имперском мире. Этот модификатор применяется к любой проверке реквизиции сделанной, что бы достать вещь. **Таблица 5-1: Модификаторы Доступности** перечисляет уровни доступности, используемые в **Dark Heresy**, каждый модификатор добавляется к проверке реквизиции вещи. Обратите внимание на то, что эти модификаторы суммируются с любыми другими модификаторами от качества или остальных факторов, которые добавит мастер.

Таблица 5-1: Модификаторы Доступности

Доступность	Модификатор реквизиции
Повсеместно (ПВ)	Автоматически
Распространено (РП)	+30
Изобильно (ИЗ)	+20
Обычно (ОБ)	+10
Средне (СР)	+0
Дефицит (ДЕ)	-10
Редко (РД)	–20
Очень Редко (ОР)	–30
Чрезвычайно Редко (ЧР)	–40
Почти Уникально (ПУ)	–50
Уникально (УН)	–60 /на усмотрение мастера

Качество

Общие свойства предмета отображены в терминах качества — низкого, обычного, хорошего или лучшего качества, где обычное качество является качеством по умолчанию, если не указано иное. Эта оценка показывает аккуратность, с которой был сделан предмет, а так же то, насколько хорошо он был сохранен. Устройство, которое могло быть создано с хорошим качеством способно деградировать до низкого качества после многих лет плохого обращения и пренебрежения.

Для оружия и брони есть особые правила качества, которые указаны ниже. Для иных предметов и услуг эффективность и доступность модифицируется в зависимости от качества. Так как подобные вещи вряд ли будут часто влиять на игру, точные эффекты остаются на усмотрение мастера. Как правило, вещь низкого качества может несвоевременно выйти из строя и обслуживание низкого качества может занять больше времени и не оправдать ожидания персонажей. С этим резко контрастируют услуги хорошего и лучшего качества, которые завершаются в ожидаемые сроки и включают в себя излишества, превышающие ожидания персонажей. Кроме того, вещи хорошего или лучшего качества могут включать в себя неожиданные функции, а так же могут доказать надежность даже в самых экстремальных условиях.

Игроки должны принять во внимания качество, когда достают вещь с помощью реквизиции (страница 173). Вычисление доступности вещи предполагает, что она обычного качества. Если персонаж готов согласиться на плохое качество или желает более высокое качество, проверка реквизиции должна отобразить эти изменения. Обратитесь к **Таблице 5-2: Качество, реквизиция и ремонт** и добавьте соответствующий модификатор. Наличие вещей альтернативного качества остается на усмотрение мастера. Возможно, в определенной обстановке, доступны предметы только одной категории качества.

Качество стрелкового оружия

Низкое: Низкопробное и опасное в использовании, это оружие имеет качество Ненадёжное. Если у оружия уже есть это качество, его заклинивает при любом неудачном броске на попадание.

Хорошее: Это оружие добротно сделано и теряет качество Ненадежное. Если его нет, то оно приобретает качество Надёжное. Если оно уже есть, то больше нет никаких эффектов за исключением очевидного мастерства, с которым выполнено оружие.

Лучшее: Это оружие самого лучшего качества и получает все преимущества Хорошего качества, но так же никогда не клинит и не перегревается.

Таблица 5-2: Качество, реквизиция и ремонт

Качество	Модификатор реквизиции и ремонта
1 (Низкое)	+10
2 (Обычное)	+0
3 (Хорошее)	-20
4 (Лучшее)	-30

Качество рукопашного оружия

Низкое: Небрежно сработанное или плохо сбалансированное, это оружие получает -10 штраф на все проверки Навыка Рукопашной с ним.

Хорошее: Сделанное с вниманием к балансу и конструкции, это оружие дает бонус +5 на все проверки Навыка Рукопашной с ним.

Лучшее: Превосходные материалы и великолепный дизайн этого оружия дают бонус +10 на все проверки Навыка Рукопашной с ним, а так же увеличивают урон на 1.

Качество брони

Низкое: Плохо подогнанную, плохо спроектированную или поврежденную броню Низкого качества нелегко носить. Ее максимальная Ловкость (см. страницу 203) снижается на 10.

Хорошее: Хорошо сделанную и отлично подогнанную броню легче носить. Максимальная Ловкость этой брони увеличена на 10.

Лучшее: Тонко отделанная и в совершенстве подогнанная, броня Лучшего качества подобна второй коже. Её максимальная Ловкость увеличена на 10 и ОБ, которые она дает каждой прикрытой зоне увеличены на 1.

Повреждённые вещи

Даже вещь самой лучшей выделки не застрахована от поломки и может быть повреждена. Это может произойти из-за действительно плохого обращения, непрерывного пренебрежения или специфических эффектов других предметов или даже психосил. Например, постоянное использование снайперской винтовки в качестве оружия ближнего боя может подвести мастера к тому, что бы объявить ее поврежденной. Поврежденная вещь не может использоваться и должна быть отремонтирована (или заменена). При встречной продаже ее поврежденное состояние накладывает -20 штраф на последующие проверки Реквизиции. Обратите внимание на то, что повреждение оружия отличается от полного уничтожения, как при уничтожении силовым полем оружия другого оружия. Уничтоженное оружие не может быть восстановлено.

Кровь и золото

Доминирующая валюта 41-го тысячелетия — само человечество, ибо Империум стоит на труде и пролитой крови бесчисленных масс людей. Когда критически необходим обмен ресурсов и активов, они часто вымениваются и неизменно в ошеломляющих масштабах. Агро-мир может, например, поставить сельскохозяйственную продукцию за весь сезон в близлежащую кузню в обмен на непрерывное обслуживание своих мега-комбайнов и без этого мир-кузница будет голодать. В то время, как многие миры отдают материальные блага, как часть имперской десятины, почти все они так же должны обеспечивать людскими ресурсами Имперскую Гвардию и все миры должны доставлять любых захваченных псайкеров на Чёрные Корабли.

Местные валюты используются на планетарном уровне. Благословенная Оплата Услуг или «гельт», как его обычно зовут, является преобладающей валютой на Юноне, но, несмотря на столичный статус этого мира в секторе Аскеллон, валюта имеет малую ценность в других местах. На Десолеуме гильд-скрип(или просто скрип) — стандартная валюта, когда клятвенных шестерней недостаточно или они непрактичны, а так же при работе с иномирцами без клятвенных обязательств. Те, что на Тауре, торгуют деньгами из кости, которые, как полагают, сделаны почтенными мастерами-резчиками. Эти и другие валюты доминируют в пределах родной планеты, но бартер и покровительство, долги и обязательства движут товары и услуги между звездами.

Те, кто служит инквизитору, должны быть осведомлены в подобных вопросах. До тех пор, пока они хорошо служат господину, у них нет большой нужды обременять себя такими мелкими хлопотами, как личное богатство, ведь они могут умереть в любой момент. Мало кто получает деньги за своим услуги зная, что долг сам по себе награда и Император подаст.

Ремонт вещей

Что бы отремонтировать поврежденный предмет, персонаж делает проверку умения Техпользование и применяет модификаторы ремонта из **Таблицы 5-2: Качество, реквизиция и ремонт** на странице 172 соответственно уровню качества вещи. Если проверка успешна, предмет отремонтирован и может быть вновь использован обычным образом. Если проверка провалена на 4 и более степени, детали повреждены и дальнейшие попытки ремонта невозможны.

Проверка реквизиции

Для того, что бы приобрести товар или услугу, персонаж должен сделать проверку Реквизиции. Для этого персонаж проводит проверку, сравнивая ее результат со своей характеристикой Влияние. Эта проверка модифицируется Доступностью приобретаемой вещи, ее статусом, а так же любыми модификаторами от обстоятельств и местности, которые решит ввести мастер. Если персонаж успешно проходит ее, он приобретает товар или услугу. Оружие приобретается с двумя стандартными магазинами, а также одним дополнительным магазином за каждую степень успеха после первой. Успешная проверка Реквизиции боеприпасов дает два магазина, плюс один дополнительный магазин за каждую степень успеха после первой, в то время как проверка на реквизицию гранат, препаратов и других одноразовых предметов дает один предмет, плюс один за каждую степень успеха после первой.

Каждый раз, когда персонаж делает проверку Реквизиции для вещи с отрицательным модификатором доступности, значение Секретности группы уменьшается на число, равное десяткам в модификаторе доступности. Так, проверка реквизиции вещи с дефицитной (-20) доступностью уменьшит Секретность на 2, даже если попытка оказалась неудачной. Другие проверки могут повлиять на Секретность по усмотрению мастера, например, очень бросающиеся в глаза требования или сделки с торговцами, имеющими дурную славу. Каждая проверка помимо этого требует времени, связанного со средствами, которые аколит использует и тем, куда он идет. К тому же, мастер может использовать реалистичное время, чтоб помешать отряду неоправданно долго приобретать вещи во время расследований и приключений.

Модификаторы местности

Миры Империума бесконечно разнообразны и то, что доступно на переполненном мире-улье может очень отличаться от того, что доступно на захолустном диком мире. Некоторые элементы невозможно достать на определенных мирах или местах. К примеру, лазганы повсеместно используются в Империуме, но аколит может оказаться не в состоянии найти рабочую энергоячейку на удаленном диком мире. Мастер может применять модификаторы к проверке Реквизиции, основываясь на экономике и сети торговли в нынешней местности, в том числе учитывая местные убеждения и состояние технологий. В тех случаях, когда поблизости нет источника, из которого персонаж может приобрести товар или услугу, мастер может просто запретить проверку реквизиции.

«Император подаст...»

Игрок может решить, что в интересах его персонажа сфокусировать свои умения так, что бы они лучше подходили для приобретения снаряжения. Так, один из аколитов может быть главным посредником в приобретении необычных предметов для отряда или обмена любого дополнительного снаряжения высшего качества. Персонажу, который хочет развиваться таким образом, вероятно, стоит улучшить его умения Коммерция и характеристику Общительность. Следуя этим путем отряд увеличивает свои шансы на получение наиболее подходящей экипировки для расследования и даже может позволить себе излишества по пути.

Каждый раз, когда персонаж пытается получить вещь, он начинает с определения лица или группы лиц, у которых она, вероятно, есть. После этого он может пройти встречную проверку Коммерции, получая +10 к проверке Реквизиции предмета за каждую степень успеха. Однако, три и более степени провала налагают -10 штраф на реквизицию, а так же могут повлиять на Секретность отряда.

Встречная продажа

При торговле в попытке получить товар или услугу полезен любой козырь. Когда персонаж делает проверку Реквизиции, он может предложить одну из вещей в своем распоряжении, облегчая проверку. Выбранная для торга вещь должна иметь доступность ниже реквизируемой вещи. Например, если реквизируемая вещь имеет доступность -20, вещь для бартера должна иметь доступность -30 или ниже.

Обменивая вещь таким образом, персонаж получает к проверке реквизиции бонус, равный разнице между доступностью двух вещей. Например, если доступность реквизируемой вещи -10 и доступность обмениваемой вещи -30, персонаж получит +20 к проверке реквизиции.

Если проверка реквизиции успешна, персонаж уступает вещь и теряет ее. Если проверка провалена, вещь не была обменяна и персонаж сохраняет ее.

Оружие

«Ваши слова действительно убедительны, но мне кажется, что мой болтер может быть столь же красноречив»

— Аналин Боугхкт,
клятвогончая Десолеума

Нет мира в кошмарной галактике 41-го тысячелетия и на каждой планете, в каждом секторе, постоянно звучит треск лазганов, взрывы гранат и бесчисленные раненые молят о помощи. Оружие везде, от удивительных археотехнических устройств Тёмной Эры Технологий до грубого лука, сделанного из костей предков и сухожилий. Даже на очень цивилизованных мирах мало кто обходится без скрытого пистолета или клинка в ножнах. Для имперских граждан оружие такая же часть нормальной жизни, как дыхание или вера в бессмертного Императора.

Оружие делится на несколько групп, охватывающих всё разнообразие дистанционного (от арбалетов до плазменных пушек) и рукопашного оружия (включает в себя все виды контактного оружия). Всё оружие, даже если оно Низкого качества, имеет соответствующую кобуру или ремень для переноски, включенный в цену.

У каждого оружия есть профиль, в котором описаны следующие данные, предоставляющие игрокам и МИ всю необходимую информацию:

Название: как называется оружие.

Класс: описывает, к какому классу относится оружие: рукопашное, метательное, пистолеты, ручное, тяжёлое или устанавливаемое на машины.

- **Рукопашное** оружие используется в рукопашном бою. При использовании оружия этого класса вы добавляете свой бонус Силы к наносимому урону.
- **Метательное** оружие, приводится в движение исключительно силой мышц. Это ножи, топоры, копья и так далее. Метательное оружие не может использоваться в рукопашном бою (если используется, то считается импровизированным оружием) кроме тех случаев, когда оно классифицируются ещё и как рукопашное. При использовании метательного оружия вы добавляете свой бонус Силы к наносимому урону (за исключением взрывчатки, такой как гранаты).
- **Пистолеты** — дистанционное одноручное оружие, может быть использованы в рукопашном бою. Однако, при использовании пистолета в рукопашном бою, стрелок не получает бонусов и штрафов за расстояние или снаряжение для улучшения прицеливания. Пистолеты с качеством Разлёт, при стрельбе в рукопашном бою, считаются стреляющими в упор. Однако, не получают бонус +30 к НС за нахождение на расстоянии в упор.

- **Ручное** оружие обычно требует двух рук, но может быть использовано как одноручное со штрафом -20 к попаданию.
- **Тяжёлое** оружие всегда требует двух рук и должно иметь опору для стрельбы без штрафа. Обычно это либо сошки, либо тренога, но также это может быть и подоконник или мешок с песком (или плечо стрелка в случае реактивных гранатомётов). Стрельба из тяжёлого оружия без опоры налагает штраф -30 к попаданию и исключает действия Короткая Очередь и Длинная Очередь.
- **Машина**: это оружие должно быть установлено либо на машине, либо как часть огневой точки и слишком громоздкое для переноски. Его комплекс подачи боеприпасов, массивный размер и мощная отдача требуют огромных поддерживающих элементов и поэтому часто устанавливаются на башне.

Дальнобойность: Это число используется для описания того, насколько далеко (в метрах) из оружия можно прицельно стрелять. Из оружия так же можно стрелять на ближнюю, дальнюю и сверхдальнюю дистанцию, что описано в Обстоятельствах Боя на странице 283. Из оружия нельзя стрелять в цели на расстояние более чем в четыре раза превышающее дальнобойность.

Скор (Скорострельность): Показывает, сколько патронов/зарядов оружие выстреливает при стрельбе короткими или длинными очередями, если имеет эти режимы, и сколько при этом тратит боеприпасов. Скорострельность оружия имеет три поля для записи доступных оружию режимов стрельбы. Первое поле показывает, может ли оружие стрелять одиночными выстрелами (О). Второе поле показывает, может ли оружие стрелять в короткими очередями, а число описывает выстрелы в этом режиме. Третье поле показывает, может ли оружие стрелять длинными очередями и количество выстрелов при этом. Режим, который оружие не может использовать помечается «-».

Некоторое оружие может стрелять в нескольких режимах. Если это так, то каждый из режимов будет отражен в профиле оружия. Персонаж должен выбрать, в каком режиме он будет стрелять перед началом атаки.

Урон: Тяжесть причиняемых оружием повреждений и их вид в случае критического урона:

- **Э (Энергетический)**: Используя электромагнитные энергии, фотонные взрывы или даже мистические силовые поля, эти орудия сжигают и ранят с ужасающей эффективностью.
- **У (Ударный)**: Эти устройства характерны грубой силой, жестокими взрывами и шокирующей мощью.
- **Р (Режущий)**: Оружие этого типа режет и рассекает невероятно острыми лезвиями или использует жужжащие цепные зубья чтоб калечить плоть.
- **В (Взрывной)**: Эти вещи полагаются на опустошительные извержения энергии или металла, разрывающие цели.

П (Пробиваемость): Отражает, насколько хорошо оружие пробивает броню. Когда выстрел или удар этого оружия попадает по цели, уменьшите очки брони в зоне попадания на значение пробиваемости оружия. Результат меньший о считается как о (т.е. броня защиты не даёт). Затем подсчитайте урон как обычно. Например, если из оружия с пробиваемостью равной 3 попадают по цели с 5 очками брони, считается что у цели только 2 очка брони против урона от этого попадания. Заметьте, что Пробиваемость не оказывает эффекта на поля, но влияет на укрытия.

Маг (Магазин): Сколько патронов/зарядов содержит оружие, если полностью заряжено. Если оружие делает больше выстрелов, чем осталось патронов в магазине (например, Длинной Очередью), то дополнительные попадания игнорируются.

Пер (Перезарядка): Сколько действий занимает перезарядка оружия. Обычно это полу (полудействие) или ПД (полное действие). Перезарядка некоторых видов оружия может занимать несколько раундов (и длительное действие). Количество раундов отображается числом, например 2ПД означает, что перезарядка займёт 2 полных раунда.

Особенности: Здесь говорится о возможных особых качествах, таких как взрыв снаряда при попадании или необходимость перезарядки между выстрелами.

Вес: Указывает, сколько весит оружие, обычно в килограммах.

Доступность: Отображает обычную сложность получения вещи и используется, когда аколит делает проверку Реквизиции (см. страницу 173). Обратите внимание на то, что ГМ может изменять его по мере необходимости из-за местных условий или других факторов.

Шум оружия

Шум пуль, болтов и взрывы гранат далеки от тишины и это может создать неудобства для аколитов, которые хотят проводить свои операции настолько скрытно, насколько это возможно. Громкость оружия и распространение шума могут значительно меняться от ситуации к ситуации и от места к месту. Таблица 5-5: шумность оружия дает некоторые рекомендации о среднем расстоянии, на котором можно услышать наиболее распространенное оружие в ситуациях, когда нет других источников звука. Однако, во всех случаях то, насколько далеко распространяется звук, определяет мастер.

Таблица 5-5: Шумность оружия

Оружие	Дистанция слышимости
Попадание метательного ножа	10 м
Автопистолет с глушителем	50 м
Боевой молот, сокрушающий череп	100 м
Рев цепного меча	200 м
Треск лазгана	500 м
Огонь автогана	1 км
Взрыв болтерного заряда	2 км
Удар орудия «Сотрясатель»	10 км

Особые качества оружия

Некоторое оружие наделено особыми качествами, чтобы отразить такие свойства, как особый урон или необычные эффекты. Ниже приведен список наиболее широко используемых качеств оружия.

Бритвенно-острое

Некоторые виды оружия или типы боеприпасов режут прямо через броню, если попасть в нужное место. Если владелец оружия набрал три или более степени успеха при атаке им, то значение пробиваемости удваивается для всех попаданий этой атаки.

Таблица 5-3: Эффекты Галлюциногена

Бросок	Эффект
1	**Жукижукижукижуки!** Персонаж падает на пол, вертясь и крича, в попытках стряхнуть воображаемых насекомых, пожирающих его плоть и кожу. Персонаж считается оглушенным и лежачим.
2	**Мои руки...!** Персонаж убежден, что его руки превратились в желеобразные щупальца, или, возможно, плоть начала облезать с костей кровавой массой. Вне зависимости от подробностей, персонаж бросает все, что держал в руках и проводит все время галлюцинации уставившись на свои руки и крича. Персонаж считается Оглушенным.
3	**Они появляются из стен!** Персонаж видит отвратительных чужих, лезущих сквозь стены/потолок/пол/кусты и открывает огонь. Персонаж должен обстреливать случайные объекты местности в зоне видимости каждый раунд. Любое существо, попавшее на линию огня подвергается атаке обычным образом. Каждый раунд выбирайте новую цель случайно (используйте Диаграмму Направлений на странице 284), «7» означает, что персонаж стреляет в землю, а «10»—что он бешено палит в воздух.
4	**Меня никто не видит!** Персонаж убежден, что он невидим и начинает бесцельно бродить, корча рожи окружающим. Он ходит вразвалочку в случайном направлении (см. Диаграмму Направлений) каждый раунд, используя полное действие для движения. Персонаж сохраняет свои реакции.
5	**Я могу летать!** Небо кажется таким большим и манящим, персонаж начинает махать руками, подражая птеро-белке. Он не может ничего делать кроме как подпрыгивать стоя на одном месте, но, случись ему оказаться на возвышенности, может броситься в случайном направлении и испытать на себе обычные для падения последствия – скорее всего, ужасные травмы или смерть.
6	**Они все хотят меня убить...** Персонаж одержим паранойей, подозревая даже своих товарищей в намерениях убить его. В свой ход, персонаж должен двигаться в укрытие, уходя из поля зрения всех остальных персонажей. Он прячется до окончания эффекта.
7	**Мама, они достали меня...** Персонаж верит, что галлюциногенный газ токсичен и обрушивается на пол замертво. Персонаж считается беспомощным. Любой другой персонаж, видевший эту «смерть», должен пройти **Серьезную (+0) проверку Интеллекта** или поверить, что тот в самом деле умер.
8	**Я вас всех завалю!** Персонажа переполняет пылающая ярость и жажда насилия. Персонаж впадает в неистовство на время действия эффекта (см. страницу 157) и атакует ближайшего оппонента.
9	**Я еще маленький!** Персонаж уверен, что съёжился, стал в 2 раза меньше обычного, а всё вокруг него большое и пугающее. Все прочие персонажи получают черту Страх (3) против него.
10	**Черви!** Персонаж отчаянно пытается избавиться от воображаемого червя с огромными клыками обвивающего его ногу и медленно ползущего вверх. Если в руках есть оружие, персонаж стреляет в себя из него, если нет – бьет себя по ноге любым рукопашным оружием, находящимся в руках. Если в руках не оказывается оружия, он выхватывает любое случайное оружие из своего снаряжения и атакует себя им. Случайным образом определите ногу, скованную предполагаемым червем. Эта атака автоматически получает одно попадание с к5 степенями успеха и наносит обычный урон.

Взрыв (X)

При атаке этим оружием взрыв швыряет обломки и шрапнель во всех направлениях. При поражении из взрывного оружия, все, находящиеся в радиусе взрыва (указанном в скобках) также считаются пораженными. Кидайте урон один раз для всех, кто поражен взрывом. Взрывное оружие так же бьет разлетом, когда использующий его провалил проверку Навыка Стрельбы (см. стр. 284).

Галлюциногенное

В то время, как большая часть оружия вредит телу, то, что с этим качеством, наносит вред разуму экзотическими химическими веществами и нейротоксическими препаратами. Когда живое существо поражено оружием с качеством «галлюциногенное», оно должно пройти проверку Выносливости со штрафом, равным десятикратному числу в скобках (X) или временно страдает от галлюцинаций и кидает к10 по **таблице 5-3: Эффекты Галлюциногена**. Респираторы и герметичная броня дают бонус +20 к этой проверке. Эффекты длятся раунд, плюс дополнительный раунд за каждую степень провала.

Гибкое

Некоторое оружие сделано из соединенных кусков метала, веревки или других нежестких материалов, не дающих парировать. Оружие такого типа не может быть Парировано, несмотря на то, что им самим парировать можно.

Гравитонное

Гравитонное оружие искажает локальное гравитационное поле цели, превращая защищавшую броню в сокрушающую силу. Когда оружие с качеством «Гравитонное» попадает в цель, то наносит дополнительный урон, равный количеству ОБ цели в зоне удара. Если цель — транспорт или укрытие, то вместо этого наносится урон, равный ОБ стороны, пораженной атакой. Транспорт, получивший критический урон от гравитонного оружия, всегда кидает по таблице Критических повреждений Ходовой части независимо от места фактического попадания.

Громоздкое

Огромное и, зачастую, слишком тяжелое, громоздкое оружие слишком неуклюжее для ловких приемов. Его нельзя использовать для парирования или совершения действия Молниеносная Атака.

Дымовое (Х)

Вместо нанесения урона, это оружие формирует густые облака, создающие укрытие. Когда попадание сделано оружием с этим качеством, оно создает дымовую завесу в точке удара с радиусом в метрах, равным числу в скобках (Х). Эта завеса держится к10+10 раундов, или более короткий промежуток времени при неблагоприятных погодных условиях (смотри эффекты дыма на странице 283).

Зажигательное

Использующее такие материалы, как прометиум и зажигательные порошки, это оружие поджигает первобытным пламенем. Всякий раз, когда цель поражена атакой с этим качеством (даже если не получила урона), она должна пройти проверку Ловкости или загореться(см. страницу 289).

Если целью зажигательной атаки является техника, пилот должен сделать проверку умения Управление с бонусом, равным значению брони в зоне попадания. Если пилот проваливает проверку, техника немедленно загорается (см. боковую панель «В огне!» на странице 321).

Защитное

Защитное оружие, такое как щит, предназначено для блокирования атак. Использовать такое оружие для нападения затруднительно. Защитное оружие дает бонус +15, когда используется с Парированием и штраф -10, когда им атакуют.

Калечащее (Х)

Предназначенные для жестокости и злобы, калечащие приспособления — любимая вещь тех, кто ценит боль и страдания. Когда цель получает хотя бы одну рану от этого оружия, она считается покалеченной до конца боя или до тех пор, пока не вылечит весь урон. Если покалеченная цель предпринимает больше, чем полудействие в свой ход, она получает режущий урон, равный числу в скобках в ту зону, которая изначально пострадала. Этот урон не снижается броней и Выносливостью.

Коррозийное

Это оружие использует едкие вещества, которые причиняют урон как цели, так и ее экипировке. Если цель поражена атакой из коррозийного оружия, ОБ любой надетой на эту зону брони снижаются на к10. Если ОБ снизились до нуля или в зоне попадания у цели нет брони, излишек урона броне (весь урон, если брони нет) наносится цели. Этот дополнительный урон не уменьшается бонусом Выносливости. Броня цели может снижаться несколько раз от эффекта коррозийного оружия, урон ОБ накапливается. Комплект брони может быть отремонтирован успешной Серьёзной (+0) проверкой Техпользования и аколит с талантом Мастер Брони может отремонтировать броню используя его.

Лэнс

Лэнс-оружие сосредотачивает разрушительную энергию, с легкостью пробивая броню. Оружие с этим качеством имеет меняющееся значение пробиваемости, которое зависит от точности каждого выстрела. Когда цель поражена лэнс-оружием, увеличьте базовую пробиваемость в три раза за каждую степень успеха атаки. Например, если лэнс-оружие имеет базовую пробиваемость 5 и попадает с тремя степенями успеха (добавляя 3х5=15), итоговая пробиваемость атаки будет равна 20.

Максимальное

Многое энергетическое оружие имеет несколько настроек, давая пользователю большую тактическую гибкость в бою. За свободное действие это оружие можно переключить между двумя режимами: стандартный (использующий обычный профиль оружия) и максимальный. Когда из оружия стреляют в максимальном режиме, оно добавляет 10 метров к дальнобойности, к10 к урону и +2 к пробиваемости. Если у него есть качество «Взрыв», то значение этого качества увеличится на 2 (т. е. взрыв (3) станет взрывом (5)). Оружие так же использует в три раза больше боеприпасов для выстрела и получает качество Перезарядка.

Мельта

Это оружие полагается на сильный жар, сводящий на нет броню и превращающий даже надежнейшие доспехи в испаряющуюся жидкость. Оно удваивает пробиваемость, когда выстрел идет с Ближней дистанции или ближе.

Надёжное

Благодаря древней и хорошо освященной конструкции надежное оружие славит Омниссию с каждым ударом. Надёжное оружие заклинивает только на немодифицированном результате 100. Надёжное оружие, имеющее качество Распыляющее или не использующее броски на атаку, никогда не заклинивает.

Ненадежное

Настоящее оскорбление Омниссии, ненадежные устройства — неудачно сконструированное, плохо изготовленное или неправильно освященное оружие, которое, возможно, лучше полного отсутствия оружия вообще, но ненамного. Ненадежное оружие заедает при выпадении 91 и больше, даже при Короткой или Длинной Очереди.

Непрямая наводка (X)

Множество оружия предназначено для стрельбы по большой дуге в невидимых противников или метания из укрытия в атакующих врагов. Оружие с непрямой наводкой не требует прямой видимости противника, но атакующий все равно должен быть осведомлен о местонахождении намеченной цели, либо зная последнюю известную позицию, либо с помощью наводчика, либо как-то еще.

При совершении стрелкового атакующего действия (Стандартная Атака, Короткая Очередь или Длинная Очередь) на расстоянии из оружия непрямой наводки игроку не требуется видеть цель, но она накладывает -10 штраф и требует полного действия вместо обычного полудействия. За мастером последнее слово в том, насколько много персонаж знает о местонахождении цели и может добавлять штрафы, основываясь на том, насколько персонаж осведомлен о цели.

Для каждого попадания атаки киньте один раз по **Диаграмме Направлений** (см. страницу 284). Удар попадает на землю в нескольких метрах от намеченной цели, в направлении, выкинутом по диаграмме, равным 1к10 метрам минус бонус НС стрелка (до минимума в ноль).

Если действие Стандартная Атака, Короткая Очередь или Длинная Очередь не достигли максимума возможных попаданий, оставшиеся промахи — вплоть до максимума возможных попаданий — все равно выстрелили, но прошли мимо цели. За каждый промах бросьте один раз по диаграмме направлений. Он ударяет землю в точке, удаленной от намеченной цели на Хк10 метров в направлении, выброшенном на диаграмме направлений, где X равен номеру в скобках (X).

Галактика пушек

Каким бы огромным не был Аскеллон, он лишь один из бесчисленных секторов Империума, охватывающих миллиарды миров и бесчисленные кузни и фактории, выпускающие оружие и броню с неисчислимым множеством моделей и типов. Вещи, описанные в этой главе, представляют собой наиболее общие конструкции, у которых есть разные названия на разных мирах. Таким образом, игрокам предлагается создавать уникальные названия и истории для своего оружия, брони и другого снаряжения для своих персонажей; иметь Вдоводел системы Катерина гораздо круче, чем обычный стаб-револьвер.

Несбалансированное

Громоздкое, неудобное в использовании и часто тяжелое, это оружие обычно сильно в нападении, но при этом страдают защитные действия, такие как парирование. Это оружие не может быть использовано для действия Молниеносная Атака и получает -10 штраф, когда используется для парирования.

Неточное

Неудачно сконструированное, а так же нередко ужасающе собранное, неточное оружие распространено среди банд подулья и еретических культов. Персонаж не получает плюсы за действие Прицелиться, когда атакует этим оружием.

Обездвиживающее (X)

Эти обездвиживающие устройства используют массу сетевых волокон, клейкую жидкость и другие опутывающие материалы, что б сбить с ног врага. Когда цель поражена оружием с этим качеством, она должна пройти проверку Ловкости со штрафом, в десять раз превышающим число в скобках (X) или оказаться обездвиженной. Например, Обездвиживающее (1) оружие даст -10 штраф к проверке. Обездвиженная цель не может предпринимать никаких действий, кроме попыток освободиться. За полное действие она может пройти +0 проверку либо Силы, либо Ловкости, со штрафом, в десять раз превышающим число в скобках. Если проверка пройдена, цель разрывает путы или выскальзывает наружу. Цель считается беспомощной (см. страницу 283) пока не освободится.

Оглушающее (X)

Оглушающее оружие поражает мощным ударом, силы которого хватает, что б временно лишить врага сознания. Когда цель поражена оглушающим оружием, она должна пройти проверку Выносливости со штрафом, равным

десятикратному номеру в скобках (X). Например, оружие с качеством Оглушающее (2) даст -20 к проверке Выносливости, а Оглушающее (0) вызовет проверку без штрафа. Если цель потерпит неудачу, то она оглушена на раунд за каждую степень провала. Если атака нанесла больше урона, чем бонус Силы цели, то она вдобавок повалена на землю.

Освящённое

Это оружие благословлено против сил Хаоса. Любой урон Освященным оружием считается святым, что может иметь уникальный эффект против некоторых ужасающих демонов и других обитателей Варпа.

Отмщающее (X)

Это оружие, судя по всему, воплощает гнев Императора и охотно сразит любого, кто встанет против Его слуг. Атакуя этим оружием, нападающий активирует Праведную Ярость (см. страницу 280) при любом броске куба на урон, равном X или выше (перед применением любых модификаторов).

Перегревающееся

Из-за неэффективного экранирования, неисправной вентиляции или просто особенностей конструкции оружие часто перегревается благодаря боеприпасам или способу стрельбы. Если при атаке выпадает 91 или больше — оружие перегревается. Державший его получает энергетический урон в руку, который равен урону оружия с нулевой пробиваемостью (в руку, которая держала оружие, если оно одноручное или в случайную, если оружие держали двумя руками). Он может избежать урона, бросив оружие за свободное действие. Перегретое оружие должно провести последующий раунд охлаждаясь и не может быть снова использовано до второго раунда после перегрева. Оружие с этим качеством не заклинивает и любой эффект, от которого оно должно это сделать, вместо этого приводить к перегреву.

Перезарядка

Некоторые виды оружия не имеют непрерывного питания или запаса боеприпасов — каждый удар осушает конденсаторы или опустошает топливные резервуары. После выстрела оружие не может быть использовано до конца следующего раунда (таким образом, каждый раунд его можно использовать только один раз).

Разящее (X)

Разящее оружие превращает в посмешище даже самых стойких врагов, легко разрезая плотные ткани и кости. При расчете урона от разящего оружия, уменьшите Сверхъестественную Выносливость цели на число, указанное в скобках (X). Разящее оружие снижает лишь Сверхъестественную Выносливость, но не базовый бонус Выносливости и не сохраняется после подсчета урона.

Оружие и таланты

Оружие в **Dark Heresy** требует талантов для эффективного использования и без необходимого обучения может быть столь же опасно для друзей, как и для врагов. Каждый тип оружия (Лазерное, Цепное, Низкотехнологичное и т.д.) требует соответствующей выучки для наилучшего использования. Например, стрельба из болтера или любого другого болтерного оружия требует выучки с оружием (болтерное). Экзотическое оружие намного более специализировано и пользователь должен иметь отдельный тип выучки с экзотическим оружием (Гравитонное, игольное или сетевое) что б использовать этот тип оружия; использование, например, гравитонного пистолета потребует выучки с оружием (Гравитонное).

Обстоятельства всегда могут вынудить персонажа использовать незнакомое оружие. В этом случае персонаж получает штраф -20 на все соответствующие проверки.

Примитивное (X)

Грубые и примитивные по своей конструкции, эти виды оружия все еще смертельны, но менее эффективны против современной брони. При броске на урон этого оружия любой результат больше числа в скобках (X) все равно считается этим числом. Например, оружие с качеством Примитивное (7) считает все выпавшие на уроне 8, 9 и 10 за 7. Это оружие все еще может вызвать Праведную Ярость (см. страницу 280) обычным образом — если на уроне выпадает 10.

Проверенное (X)

Это оружие всегда причиняет тяжелые повреждения. При броске на урон этого оружия любой результат, который меньше числа в скобках (X), считается этим числом. Таким образом, Проверенное (3) оружие превратит выпавшее при броске 1 или 2 в 3 при расчете урона.

Психосиловое

Психосиловое оружие зависит от разума хозяина, раскрывающий его настоящий потенциал, внезапно превращая меч или посох в устройство, горящее сверхъестественными энергиями, способное уничтожить танк.

Психосиловое оружие считается аналогичным Низкотехнологичному оружию своего вида, имеющему Лучшее качество и Монозаточку. Однако,в руках псайкера это оружие так же наносит дополнительный урон и получает

дополнительную пробиваемость, равную его базовому пси-рейтингу (так, 3 пси-рейтинг даст +3 к урону и +3 к пробиваемости), а тип урона меняется на Энергетический. Кроме того, всякий раз, когда псайкер наносит урон оппоненту, он может совершить действие Фокусировка Силы (встречная против Силы Воли) за полудействие. Если хозяин психосилового оружия преуспевает в проверке, то наносит дополнительно к10 энергетического урона за степень успеха, игнорируя броню и бонус Выносливости. Псайкеры всегда используют базовый пси-рейтинг, активируя психосилу для этой проверки и не могут создать во время него психические феномены. Психосиловое оружие не может быть уничтожено оружием с качеством Силовое.

Разлёт

Стандартные боеприпасы этого оружия разбрасывает при выстреле, разрывая цели на близком расстоянии, но причиняя гораздо меньше вреде издалека. При стрельбе в упор это оружие дает +10 к попаданию и +3 к урону. При стрельбе на Ближней дистанции оно получает +10 к попаданию. На любых дальних дистанциях оно получает -3 к урону.

Разрывное

Это оружие полагается на вращающиеся цепные клинки, зазубренные когти, разрывные боеприпасы и другие ужасные способы порвать цель на куски. С таким оружием вы бросаете одну дополнительную кость на урон и отбрасываете наименьшее значение.

Распыляющее

Распыляющее оружие использует выстрелы по большой площади, что б поразить больше врагов, жертвуя дальностью ради широкой зоны действия. В отличие от остального оружия, у него есть только один диапазон и выстрел задевает всех, кто в области действия. Владельцу не нужно проходить проверку Навыка Стрельбы; все существа на траектории оружия (конусообразная область, растягивающаяся на 30 градусов от стреляющего до предела дальнобойности оружия) должны пройти +0 проверку Ловкости или получают одно попадание. Если владелец не обладает соответствующим талантом Выучка с Оружием, цели получают +20 к проверке; эта цифра возрастает до 30, если оружие тяжелое и владелец не закрепил его. Укрытие не защищает от распыляющей атаки, если цель не закрыта им полностью. Так как нет броска на атаку, считается, что она попадает в область тела. Оружие заклинивает, если стрелок выбросил 9 на любом кубике урона (до применения любых модификаций). Из-за неточной конструкции, оружие не может быть использовано для совершения действия Меткая атака.

Сбалансированное

Аккуратно уравновешенное, это оружие естественно движется с пользователем, что делает его парирование более успешным. Сбалансированное оружие дает бонус +10 к проверкам Навыка Рукопашной при Парировании. Даже если его носитель использует два сбалансированных оружия, он получает только один бонус.

Сдвоенное

Сдвоенное оружие представляет собой два одинаковых оружия, соединенных вместе и стреляющих одновременно, увеличивая шансы на попадание стрельбой в цель большее количество раз. Оружие с этим качеством получает +20 к попаданию и использует в два раза больше боеприпасов. Так же оружие получает дополнительное попадание при двух и более степенях успеха на атаке. Перезарядка опустевшего оружия занимает в два раза больше времени.

Силовое поле

Силовые поля образуют покров разрушительной энергии, позволяя оружию бить с ужасающей силой. Когда персонаж успешно использует силовое оружие для парирования оружия без этого качества, киньте к100; при результате 26 или больше он уничтожает оружие нападающего. Оружие с качествами «Варп-оружие», «Психосиловое» или «Природное оружие» иммунно к этому эффекту.

Токсичное (X)

Полное болезнетворными химикатами и быстродействующими ядами, токсичное оружие убивает врагов ядами и болезнями. Если персонаж получил в конце раунда урон от оружия с этим качеством (после вычета брони и бонуса Выносливости), он должен сделать проверку Выносливости со штрафом, равным десятикратному числу в скобках (X) или получить к10 дополнительно урона (того же типа, который был у первого оружия с этим качеством, которое внесло ему урон). Например, оружие с качеством Токсичное (4) дает -40 ко всем проверкам на сопротивление его эффектам. Токсины некоторых существ или оружия дают дополнительные эффекты или наносят больше урона, что указано в их отдельном описании.

Точное

Оружие изготовлено для точных атак, с идеально сработанными лаз-линзами или идеально сбалансированным стволом. Оно дает дополнительный бонус +10 к НС, когда используется действие Прицелиться, этот бонус добавляется к бонусу, предоставляемому Прицеливанием. Вдобавок к этому, прицельно стреляя одиночными выстрелами из одного точного ручного оружия, вы получаете дополнительный к10 урона за каждые две степени успеха, максимум 2 дополнительных к10. Эти кубы не генерируют Праведную Ярость.

Шоковое

Шоковое оружие может выводить противника из строя мощной волной энергии или другими нелетальными средствами. Цель, которая получила хотя бы одну единицу урона от Шокового оружия (за вычетом брони и бонуса Выносливости) должна пройти +0 проверку Выносливости. Если цель ее проваливает, то получает один уровень Усталости и Оглушена на количество раундов, равное половине степеней провала (округляемых вверх).

Штормовое

Атакующее градом выстрелов, это оружие бьет так быстро, что враги в одно мгновение оказываются нашпигованы металлом. Это качество удваивает количество попаданий оружия в цель и количество расходуемых боеприпасов. Например, при стрельбе из оружия с качеством Штормовое длинной очередью, каждая степень успеха дает два дополнительных попадания (вплоть до скорострельности оружия в обычном случае).

ЭМИ (X)

Оскверняющие Омниссию с точки зрения многих техножрецов, устройства с этим качеством наносят вред духам машины и делают металл таким же слабым, как плоть. Все в пределах радиуса поля, обозначенного числом в скобках, поражено; ЭМИ (3), например, поразит область с радиусом в три метра. Бросьте к10 по **таблице 5-4: Эффекты ЭМ поля** (добавляя любые модификаторы оружия) чтобы определить силу воздействия. Поскольку поле медленно рассеивается, сила воздействия уменьшается на один шаг каждый раунд, до тех пор, пока не станет незначительным (то есть результат из «сильных нарушений» станет «слабыми нарушениями» в следующий раунд и еще через раунд эффект прекратиться). Эффекты нескольких ЭМ атак в одной области не складываются, а создают новое воздействие, которое игнорируется, если меньше или заменяет старое, если больше него.

Таблица 5-4: Эффекты ЭМ поля

Бросок к10	Сила поля
1-2	**Незначительная**: Ближайшие духи машины выбиты из колеи, но заметного воздействия на технику нет.
3-4	**Слабые нарушения**: Все действия, использующие технику, включая стрельбу из дальнобойного оружия без качества Примитивное, Техпользование и любые физические действия с надетой силовой броней или с использованием кибернетики получают -10 штраф. Базовое перемещение в силовой броне снижается на 1.
5-6	**Сильные нарушения**: Все действия, использующие технику, включая стрельбу из дальнобойного оружия без качества Примитивное, Техпользование и любые физические действия с надетой силовой броней или с использованием кибернетики получают -20 штраф. Базовое перемещение в силовой броне снижается на 3. Рукопашное оружие с технологическими частями (например, силовое) действует, как примитивное оружие аналогичного типа.
7-8	**Мертвая зона**: Техника в пораженной области полностью перестает функционировать. Силовая броня обесточена, снижая перемещение владельца до 1. Персонажи, у которых хотя бы один внутренний орган заменен кибернетикой, получают уровень усталости за каждый раунд, который они проводят в мертвой зоне. Рукопашное оружие с технологическими частями (например, силовое) действует, как примитивное оружие аналогичного типа.
9-10	**Длительная мертвая зона**: Тоже, что и мертвая зона, но держится к5 раундов до ослабления до сильных нарушений (и дальше рассеивается обычным образом)

Стрелковое оружие

В 41-м тысячелетии мало кто будет считать себя должным (и безопасным) образом снаряженным без какого-то дальнобойного оружия, от замаскированного карманного пистолета и до массивного болт-пистолета или тяжелого огнемета. Тех, кто решает обойтись без него, нередко ждет та же участь, что и животных, на которых древний человек охотился тысячелетия назад.

Болтерное оружие

Страх делает Империум Человека по праву господствующей силой в галактике и немногие вещи так ужасают, как болтерное оружие. Оно стреляет самодвижущимися, масс-реактивными патронами, называемыми болтами, которые взрываются только после проникновения. Болтер — это ужасающее сочетание передовых технологий и намеренной жестокости, которое помогло Империуму выжить в течении десяти тысяч лет.

Болтерное оружие — это превосходный, при своевременном применении, инструмент, требующий квалифицированного технического обслуживания, а так же правильных ритуалов и молитв. Многим экземплярам уже столетия, они передаются по наследству в семейных или воинских династиях годами и с ними связано столько же легенд, сколько и с их владельцами. Хотя это характерное оружие могучих Адептус Астартес, другие, более человечные слуги Императора так же были благословлены его использованием, хотя их версии меньше и менее массивны. Болтерные боеприпасы так же редки и сложны в производстве, лишь у немногих есть ресурсы, что б достать их. У стандартный болтерных снарядов сверхплотный металлический сердечник и диамантиновый наконечник, но более специализированные снаряды могут быть использованы против еще больших угроз.

Болт-пистолет

Одновременно символ статуса и могущественное оружие, болт-пистолеты немногочисленны, но всегда внушают страх. В руках комиссара Имперской Гвардии он способен предотвратить трусливое отступление; в руках инквизитора он может помешать лидеру культа призвать нечестивого демона. Такова их сила, как физическая, так и символическая, что многие охотно пожертвуют всем ради обладания одним из них.

Болтган

Болтган или болтер, как его часто называют, является главным оружием космодесантников, оружие которых столь велико, что немногие люди могут их поднять, не говоря уже о стрельбе. Более легкие модели, которые используют остальные для службы Императору лишь немногим менее разрушительны, но все еще достаточно мощны, что уничтожить любого выступающего против Его воли.

Тяжёлый болтер

Это огромное оружие редко используется за пределами военных организаций, но иногда это все, что выступает против некоторых ужасов Губительных Сил. Более крупные болты несут дополнительное топливо и более мощную взрывчатку, что делает их смертельными против бронированных врагов на больших дистанциях.

Шторм-болтер

Шторм-болтеры объединяют огневую мощь двух болтеров в одном компактном оружии. Их стрельба — неостановимый град металла, который может разорвать на части группы врагов одним залпом и остановить яростную атаку в один момент.

Болтерное комби-оружие

Болтерное комби-оружие сочетает болтер с другим одиночным оружием, что б создать одно громадное устройство, дающее пользователю большие возможности в бою. Обычные версии используют огнемет, гравитонная пушка, мельтаган или плазмаган в качестве дополнительного оружия, но вместе с этим уменьшается боевая эффективность вторичного оружия.

Комби-оружие может вести огонь из болтера обычным образом, но дополнительное оружие имеет размер магазина равный единице и может быть использовано лишь раз, после чего нуждается в перезарядке. Это действие перезаряжает так же и болтер. Каждое комби-оружие имеет доступность на одну ступень меньше, чем у более редкого из двух орудий и весит 7 кг плюс половина веса дополнительного оружия.

Зажигательное оружие

Как следует из названия, зажигательное оружие выстреливает сгустком огня в свою цель. Оно распространено во многих фракциях Экклезиархии, так как не только убивает, но и избавляет от скверны очищающим пламенем. Каждый выстрел расширяется в пекло жидкого огня, который горит даже без воздуха. Жертвы обнаруживают, что они не способны погасить пламя и большинство умирает, все еще пытаясь сбить его.

Ручной огнемет

Так же известные, как огненные пистолеты или сжигалки, эти небольшие орудия идеальны для боя на Ближней дистанции, где их малая дальнобойность и скверная точность менее важны, чем их яростное действие.

Огнемет

Распространенное оружие многих банд и культов, смакующих запах горящей плоти, огнеметы относительно легки в создании и обслуживании. Они не полагаются на меткую стрельбу и идеальны для атаки врагов в укрытии или в ограниченном пространстве для сожжения без разбора.

Тяжёлый огнемет

Огромные и ужасающие, тяжелые огнеметы используют два дула, что б создать огромные взрывы огня, испепеляющие ряды врагов одним выстрелом. Только сильнейшие могут нести это оружие вместе с необходимым громадным топливным баком, но его присутствие обернуло события против многих еретических атак.

Лазерное оружие

Лазоружие, возможно, так же распространено в Империуме, как само человечество. Оно надежно, дешево в изготовлении и просто в обслуживании. Кузницы и фабрики по всей галактике ежегодно создают бессчетные миллиарды, чтобы поставлять огромным армиям Имперской Гвардии, при этом миллионы проникают в преступные картели, культы ульев и другие отвратительные организации. Каждый выстрел выпускает короткие, резкие импульсы лазерной энергии от накопительных конденсаторов с быстрым разрядом, сопровождаемые вспышкой света и характерным треском, похожим на щелчок кнута.

Смена режима лазерного оружия: Стандартное лазерное оружие может менять режим, что позволяет ему стрелять высокоэнергетическими импульсами. Его можно переключить в режим усиленного заряда, добавляя +1 к урону, но затрачивая вдвое больше боеприпасов за каждый выстрел. Кроме того, оружие можно переключить в режим перегрузки, добавляя +2 к урону и получая +2 к Пробиваемости. В этом случае тратится вчетверо больше боеприпасов за каждый выстрел, теряется качество Надёжное и приобретается Ненадёжное.

Лазпистолет

Компактные и надежные, лазпистолеты — любимое оружие как для имперских офицеров, так и для вожаков банд.

Лазган

Лазганы — основное оружие солдат Имперской Гвардии, и являются наиболее распространенными среди существующего лазерного оружия. Они бывают множества видов и паттернов. Своим выживанием Империум во многом обязан надежности, простоте конструкции и легкости использования лазганов.

Подзарядка лазерных боеприпасов

Одна из причин широкого распространения лазерного оружия — его источник питания. Эти надежные энергетические батареи легко заряжаются даже в полевых условиях, гарантируя, что боезапас почти никогда не заканчивается. Игроки могут пройти проверку на Техпользование, что б успешно зарядить энергетическую батарею, если есть подходящий источник питания, например стандартная ячейка подзарядки или даже заведенная химера. Мощность источника определяет время, которое нужно батарее на подзарядку и полностью на совести мастера, но обычно это занимает несколько часов. Лазерные батареи так же могут перезаряжаться под интенсивным воздействием жара, даже открытого огня, но это куда дольше и навсегда портит батарею. Размер магазина батареи уменьшается наполовину в первый раз, когда это происходит и оружие теряет качество Надёжное (или приобретает качество Ненадёжное, если оно не было надёжным) при использовании этой батареи.

Каждый раз, когда батарея перезаряжается таким образом, бросьте к100. На 70 и выше она не заряжается и становится бесполезной.

Лазсамострел

На мирах, где стандартный паттерн батарей питания утерян, лазсамострелы обычно используются, как замена лазганов. Часто обнаруживаемые в руках отчаявшихся и плохо оснащенных мятежников или предателей, лазсамострелы могут быть сделаны с нуля или оказаться модификациями древнего или поврежденного лазерного оружия, которое вернули на службу мастерские старьевщиков и кузни еретехов.

Сделанные на скорую руку батареи лазсамострела являются, в лучшем случае, непостоянными, однако все еще мощными и стреляют сильнее, чем стандартный лазган. Лазсамострел не получает преимуществ от правила Смена режима лазерного оружия.

Лонглаз

Лонглаз — это специализированная версия обычного лазгана, предназначенная для снайперов. Более длинный ствол и точный коллиматор позволяют делать точные выстрелы на куда более дальние дистанции и с менее громким щелканьем, чем у другого лазерного оружия. Однако длина ствола и нехватка скорострельности делают его непрактичным для операций на близкой дистанции.

Таблица 5-6: Дистанционное оружие

Название	Класс	Дальн.	Скор.	Урон	П	Маг.	Пер.	Качества	Вес	Доступность
Болтерное оружие										
Болт-пистолет	Пистол.	30 м	О/2/-	1к10+5В	4	8	Полн.	Разрывное	3.5 кг	ОченьРедко
Болтер	Ручное	100 м	О/3/-	1к10+5В	4	24	Полн.	Разрывное	7 кг	Очень Редко
Тяжёлый болтер	Тяж.	150 м	-/-/6	1к10+8В	5	60	Полн.	Разрывное	40 кг	Очень Редко
Шторм-болтер	Ручное	90 м	О/2/4	1к10+5В	4	60	Полн.	Разрывное, Шторм.	9 кг	Чрезв. Редко
Зажигательное оружие										
Ручной огнемет	Пистол.	10 м	О/-/-	1к10+4Э	2	2	2 Полн.	Зажиг., Распыляющее	3.5 кг	Редко
Огнемет	Ручное	20 м	О/-/-	1к10+4Э	2	6	2 Полн.	Зажиг., Распыляющее	6 кг	Дефицит
Тяжёлый огнемет	Тяжелое	30 м	О/-/-	1к10+5Э	4	10	2 Полн.	Зажиг., Распыляющее	45 кг	Редко
Лазерное оружие										
Лазпистолет	Пистол.	30 м	О/2/-	1к10+2Э	0	30	Полу	Надёжное	1.5 кг	Обычно
Лазган	Ручное	100 м	О/3/-	1к10+3Э	0	60	Полн.	Надёжное	4 кг	Обычно
Лазсамострел	Ручное	70 м	О/-/-	1к10+4Э	0	1	Полу	Ненадежное	4 кг	Изобильно
Лонглаз	Ручное	150 м	О/-/-	1к10+3Э	1	40	Полн.	Точное, Разящее (4), Надёжное	4.5 кг	Дефицит
Хот-шот лазпистолет	Пистол.	20 м	О/2/-	1к10+4Э	7	40	2 Полн.	—	4 кг	Редко
Хот-шот лазган	Ручное	60 м	О/3/-	1к10+4Э	7	30	2 Полн.	—	6 кг	Редко
Пусковые установки										
Гранатомет	Ручное	60 м	О/-/-	†	†	6	2 Полн.	†	12 кг	Средне
Ракетомет	Тяжелое	300 м	О/-/-	†	†	1	Полн.	†	35 кг	Редко
Низкотехнологичное оружие										
Болас	Метател.	10 м	О/-/-	—	0	1	—	Неточное, Обездв. (1)	1.5 кг	Средне
Лук	Ручное	30 м	О/-/-	1к10Р	0	1	Полу	Примитивное (6), Надёжное	2 кг	Обычно
Арбалет	Ручное	30 м	О/-/-	1к10Р	0	1	2 Полн.	Примитивное (7)	3 кг	Обычно
Мельта оружие										
Инферно-пистолет	Пистол.	10 м	О/-/-	2к10+10Э	12	3	Полн.	Мельта	3 кг	Почти Уник.
Мельтаган	Ручное	20 м	О/-/-	2к10+10Э	12	5	Полн.	Мельта	15 кг	Очень Редко

† Урон, пробиваемость и особенности оружия зависят от используемой гранаты или ракеты

Хот-шот лазпистолет и лазган

Специализированные варианты стандартной конструкции лазерного оружия, хот-шот использует более мощные энергетические батареи, обеспечивающие дополнительную энергию для каждого выстрела. Высокопоставленные военные офицеры и элитные подразделения, такие как Милитарум Темпестус часто используют их, но и другие агенты Империума, имеющие на это средство, так же предпочитают их за дополнительную останавливающую силу против еретиков и других угроз.

В хот-шот оружии используется заплечный источник питания весом 10 кг, а не стандартная вставная батарея, даже для меньшего из хот-шот пистолетов. Больший источник питания означает большую мощность каждого выстрела, но делает перезарядку менее удобной — на что большинство готово пойти. Хот-шот оружие так же может быть соединено с большим заплечным ранцем ради дополнительного боезапаса (см. страницу 199). Это оружие не получает преимуществ от правила Смена режима лазерного оружия.

Таблица 5-6: Дистанционное оружие (продолжение)

Название	Класс	Даль.	Скор.	Урон	Проб.	Маг.	Перез.	Качества	Вес	Доступность
Плазменное оружие										
Плазменный пистолет	Пистол.	30 м	О/2/-	1к10+6Э	6	10	3 Полн.	Максим., Перегрев.	4 кг	Очень Редко
Плазмаган	Ручное	90 м	О/2/-	1к10+7Э	6	40	5 Полн.	Максим., Перегрев.	18 кг	Очень Редко
Твёрдотельное оружие										
Автопистолет	Пистол.	30 м	О/-/6	1к10+2У	0	18	Полн.	—	1.5 кг	Средне
Автоган	Ручное	100 м	О/3/10	1к10+3У	0	30	Полн.	—	5 кг	Средне
Автопушка	Тяжелое	300 м	О/3/-	3к10+8У	6	24	2 Полн.	Надёжное	40 кг	Очень редко
Ручная пушка	Пистол.	35м	О/-/-	1к10+4У	2	5	2 Полн.	—	3 кг	Дефицит
Тяжёлый стаббер	Тяжелое	100 м	-/-/8	1к10+4У	3	80	2 Полн.	—	30 кг	Редко
Дробовик	Ручное	30 м	О/-/-	1к10+4У	0	8	2 Полн.	Разлёт	5 кг	Средне
Боевой дробовик	Ручное	30 м	О/3/-	1к10+4У	0	18	Полн.	Разлёт	6.5 кг	Дефицит
Снайперская винтовка	Ручное	200 м	О/-/-	1к10+4У	3	20	Полн.	Точное, Надёжное	5 кг	Дефицит
Автостаб	Пистол.	30 м	О/3/-	1к10+3У	0	9	Полн.	—	1.5 кг	Средне
Стаб-револьвер	Пистол.	30 м	О/-/-	1к10+3У	0	6	2 Полн.	Надёжное	1.5 кг	Изобильно
Экзотическое оружие										
Гравпистолет	Пистол.	15м	О/-/-	1к10+3У	6	6	Полн.	Оглушающее (1), Гравитонное	3 кг	Почти Уникально
Гравитонная пушка	Ручное	30 м	О/3/-	1к10+6У	8	9	2 Полн.	Оглушающее (2), Гравитонное	6 кг	Чрезв. Редко
Игольный пистолет	Пистол.	30 м	О/-/-	1к10Р	0	6	Полн.	Точное, Разящее (1), Токсичное (5)	1.5 кг	Очень Редко
Игольная винтовка	Ручное	180 м	О/-/-	1к10Р	0	6	2 Полн.	Точное, Разящее (1), Токсичное (5)	2 кг	Очень Редко
Сетевой пистолет	Пистол.	30 м	О/-/-	—	0	1	Полн.	Обездв. (0)	3.5 кг	Очень Редко
Сетевик	Ручное	50 м	О/-/-	—	0	1	Полн	Обездв. (1), Взрыв (5)	8 кг	Редко

Пусковые установки

В отличии от большей части дальнобойного оружия, пусковые установки стреляют чрезвычайно взрывоопасными или пробивающими снарядами, часто по высокой дуге ради большего диапазона или эффективности. Большинство так же может стрелять различными боеприпасами, что делает оружие тактически более гибким, чем большинство альтернатив.

Если не указано иное, пусковые установки поставляются с одним магазином фраг-снарядов и одним магазином крак-снарядов, когда реквизируются.

Гранатомет

Это оружие использует заряды сжатого газа, чтобы запускать различные типы гранат прицельно, либо навесом против невидимых противников и нередко выступает в качестве оружия подавления во множестве битв.

Гранатомёт использует гранаты в качестве боеприпасов (см. страницу 191). Когда персонаж перезагружает гранатомет, он может выбрать любые шесть гранат одного и того же типа для загрузки в гранатомет. Для следующих атак перед новой загрузкой урон, пробиваемость и специальные свойства профиля гранатомета используют значения из профиля гранаты выбранного типа.

Переносная ракетная пусковая установка

Ракетные пусковые установки запускают тяжелые снаряды с большой взрывной силой и хорошо подходят для пробивания брони противника или уничтожения атакующих культистов. Портативная версия легче, чем обычная военная модель, и обычно используется с плеча или крепко прижатой к стене или поверхности. У многих пользователей есть кто-то поблизости, чтобы помочь переносить большие снаряды и перезаряжаться между выстрелами.

Низкотехнологичное дальнобойное оружие

Раздираемое войной 41-ое тысячелетие полностью использует весь спектр вооружения — от чудесных реликвий тёмной эры технологий и продвинутых устройств ксеносов до примитивного, но эффективного оружия. Низкотехнологичное оружие может быть не менее смертоносным в руках умелых воинов. На многих мирах, где технологии либо разрушены, либо еще не продвинулись, многие стали чертовски мертвыми из-за того, что считали смехотворным вооружением.

Болас

Древнее оружие, часто встречающееся у охотников за головами городов-ульев и туземцев диких миров. Болас имеют закрученные на концах веревок или проволок, грузы — опутать цель, а то и опрокинуть ее на землю. Будучи опутанным, враг легко добивается или дополнительно связывается для транспортировки и доставки.

Лук

Хотя луки бывают различных форм из самых разных материалов, но их основная форма и назначение мало изменились на протяжении тысячелетий. Даже там, где Механикус имеют влияние, запущенная в нужное место тихая стрела может быть столь же эффективной, как почитаемый болтер. Для лука всегда требуются обе руки.

Арбалет

Арбалеты более компактны, чем обычные луки, но требуют дополнительной механической отладки и зачастую имеют меньшую дальнобойность.

Мельта-оружие

Мельта-оружие использует интенсивные тепловые вспышки на короткой дистанции, чтобы поджаривать врагов Империума. Большинство таких орудий работает по принципу связывания находящихся под высоким давлением газов в нестабильное субмолекулярное термальное состояние, которое выстреливается интенсивной вспышкой жара, способной даже танковую броню обратить в расплавленный шлак. Цели испаряются за секунды, обычно под аккомпанемент характерного свиста выкипающей из воздуха воды.

Инферно-пистолет

Эти пистолеты теперь почти невозможно изготовить и практически все, что существуют — реликвии далеких веков. Обладание Инферно-пистолетом — это знак статуса, и только очень могущественные и влиятельные персоны достойны чести владеть одним из этих драгоценных устройств.

Мельтаган

Мельтаган — излюбленное оружие противотанковых специалистов, которые используют его деструктивную мощь на коротких дистанциях, что бы пробивать броню и массивные преграды.

Плазменное оружие

Плазменное оружие—образец практически забытого в Империуме искусства. Секрет его производства и ремонта известен только горстке Адептус Механикус. Оно используют водородное топливо, поддерживаемое в фотонном состоянии, что б создать нестабильную плазменную реакцию. Заряд проходит вдоль ствола, едва сдерживаемый магнитными ограничителями и возникает шар быстро движущейся энергии. Утечка плазмы нагревает оружие с каждым выстрелом, несмотря на вентиляционные отверстия вдоль дула, требуя паузы между каждым выстрелом в более мощном режиме, но часто нагрев возрастает настолько интенсивно, что пользователь сильно обгорает.

Плазма-пистолет

Каждое из этих маленьких орудий несет в себе ярость пылающей звезды. Выстрел может разорвать на куски даже самых тяжело бронированных врагов в одном сверкающем взрыве, как если бы Император обратил свой взор на врага.

Плазмаган

Возраст многих плазмаганов датируются столетиями или даже тысячелетиями, и обычно в ситуациях, когда нет возможности спасти и соратника и его оружие, спасать, обычно, будут плазмаган. Несмотря на опасности, которые может создать плазмаган, те, кто несут его, знают, что это особая честь, на которую мало кто может претендовать.

Твёрдотельное оружие

Хотя в Империуме есть множество эзотерического энергетического оружия, во многих местах все еще господствует более основательное оружие со сплошным боеприпасом. Известные, как свинцеметы, они полагаются на большую скорость плотной массы металла — со смертельными результатами. Они просты в изготовлении, а потому доминируют на далеких от продвинутой цивилизации опасных местах, таких как дикие миры или тёмные подульи. Во многих краях граждане нередко носят твёрдотельное оружие для базовой защиты или добычи пропитания.

Автопушка

Автопушки — тяжелое, мощное оружие, способное уничтожать как легкую технику, так и бронированных врагов на дальней дистанции. Они обычно устанавливаются на танках или приданы расчетам пехоты в имперских армиях, но также могут быть найдены в нечестивых руках повстанцев и еретических войск.

Автопистолет

Компактные и скорострельные. Многие ветераны-гвардейцы носят автопистолеты, как дополнение к их обычному лазгану или другому, менее надежному оружию. Они так же популярны в иерархии бандитов и решили многие споры лидеров подулья градом пуль.

Автоган

Хотя автоганы не так часто, как лазганы, их можно увидеть в воинских формированиях, многие локальные силы полагаются на это крепкое и недорогое вооружение, защищая свой родной мир от внутренних или внешних угроз. Они используют обычные малокалиберные боеприпасы в стандартизованных магазинах и могут быть стрелять одиночными выстрелами, а также короткими и длинными очередями, что делает их настолько же универсальными, насколько они просты в производстве и обслуживании.

Ручная пушка

Эта вариация стабревольвера сконцентрирована прежде всего на останавливающей силе. Это огромное, грубое оружие и те, кто его использует, обычно не заботятся о состоянии своей цели после выстрела. Отдача ручных пушек напоминает пинок грокса и тот, кто не использует обе руки или амортизирующую перчатку, получает -10 штраф к проверкам Навыка Стрельбы

Тяжёлый стаббер

Тяжелые стабберы распространены как на поле боя, так и в подулье, ведь как разницы между этими двумя местами мало. Относительно простые в изготовлении и обслуживании, они используют стандартные боеприпасы, которые могут подавлять градом огня пехоту и легкую технику. Только у некоторых достаточно мускулов, чтобы стрелять из них, особенно учитывая печально известную отдачу, так что большинство использующих стабберы полагается на сошки или другую опору. Как и все виды стаб-оружия, тяжёлые стабберы имеют разные формы и используют множество боеприпасов, например, длинную ленту, огромные магазины или широкие барабаны.

Дробовик

Дробовики относительно легки в изготовлении, и их широкая область действия делает их привлекательными для тех, кто не тренирован в дистанционном бою. Их малая дальность и низкая скорость выстрела могут быть вредными в больших конфликтах, но эти качества делают их идеальным оружием для боевых действий на космических судах. Стандартизованная конструкция патронов также позволяет им использовать широкий спектр специализированных боеприпасов.

Снайперская винтовка

Менее продвинутые, чем элитные игольники, снайперские винтовки по-прежнему очень эффективны против большинства легкобронированных противников. Когда ствол комбинируется со скобой для штатива и телескопическим прицелом, умелый стрелок может легко изменить течение сражения одним выстрелом

Автостаб

В отличие от стаб-револьвера, этот пистолет можно использовать в скорострельном полуавтоматическом режиме, а также в одиночном выстреле. Как и автопистолет, его легко производить и обслуживать, но он менее точен на больших расстояниях.

Стаб-револьвер

Стаб-револьверы используют ротационную подачу для одиночных выстрелов, с небольшим боезапасом, который необходимо пополнять вручную. Их открытая конструкция позволяет легко заряжать специальные пули в особых ситуациях, и поэтому многие охотники за головами и ищейки считают их полезным запасным оружием.

Экзотическое дальнобойное оружие

Некоторые виды оружия настолько специализированные или редкие, что даже воины-ветераны, возможно, никогда его не видели, не говоря уже о том, чтобы использовать их в бою. Другие чужды и прокляты для обычных граждан Империума, и только отчаянные или радикальные могут воспользоваться такими порченными устройствами. Экзотическое оружие крайне необычно и часто враг умирает прежде, чем осознает опасность, с которой он сталкивается.

Гравитонное оружие

Эти чрезвычайно редкие реликвии из Тёмной Эры технологий являются священными устройствами, которые ревниво оберегают Адептус Механикус. Это оружие редко можно увидеть за пределами их оружейных складов. Оно стреляет загадочными частицами, которые разрушают гравиметрические поля, окружающие цель, используя против жертвы ее собственную массу и броню. Страшная, сокрушающая сила неестественных энергий превращает цели в разорванные остовы и скомканную броню. Наиболее распространенными являются гравитонные пушки, хотя гравитационные пистолеты и комбинированное оружие могут также быть найдены в элитных отрядах и подразделениях Механикус, отлавливающих техноеретиков.

Игольное оружие

Игольное оружие использует тонкий лазерный луч для стрельбы кристаллическими осколками, покрытыми вирулентными токсинами и каждый выстрел так же тих, как и смертелен. Они превосходны против небронированных противников, но почти любая защита может успешно затупить иглы. Раненые нередко умирают прежде, чем узнают, что они были ранены. Игольное пистолеты — отличное запасное оружие для внедряющихся шпионов и воров, в то время как снайперы превозносят большие игольные винтовки, у которых гораздо больший радиус действия. Игольное оружие считается имеющим встроенный глушитель (см. страницу 198).

Сетевое оружие

Сетевое оружие стреляет волокнами, которые расширяются в воздухе, чтобы сформировать сеть липкого, почти неразрушимого материала. Любимое вооружение как Адептус Арбитрес, так и охотников за головами, оно может легко подчинить бушующую толпу, которая посмела бы нарушить Закон Императора. Однажды запутавшись, немногие могут уйти от сжимающих нитей. Нити становятся хрупкими и растворяются через 1к5 часов.

Гранаты и взрывчатка

Устройства, перечисленные в этом разделе, предназначены для жестоких взрывов, высвобождающих смертоносные осколки металла, маскирующий дым или другое поражающее воздействие. Если не указано иное, гранаты могут быть брошены или заряжены в гранатометы, в то время как ракеты могут заряжаться только в ракетные пусковые установки.

Ослепляющая

Ослепляющие гранаты детонируют взрывом густого дыма, инфракрасных лучей и широкополосного спектра электромагнитного излучения, предназначение которых — блокирование обнаружения через облако. Датчики и зрение, которые пробиваются сквозь обычный дым, не могут видеть сквозь дым, созданный таким образом.

Слезоточивая

Разработанные прежде всего для борьбы с беспорядками, гранаты со слезоточивым газом могут легко превратить яростные толпы в группы кашляющих и рыдающих отбросов. В густонаселенных ульях газы часто распространяются по жилым районам, напоминая о цене за неподчинение законам Императора. Персонажи в пределах радиуса слезоточивой гранаты должны проходить проверку Выносливости каждый ход; провал даёт уровень Усталости. Четыре или более степени провала означают серьезный вред, а персонаж получает 1к10 урона Выносливости. Газ держится в течение 2к5 раундов, или менее в неблагоприятных погодных условиях.

Огненная бомба

Сравнительно примитивная граната, огненная бомба представляет собой разрушаемую емкость с легковоспламеняющейся жидкостью и взрывателем, сделанным из ткани или другого материала, который можно намочить. Взрыватель поджигается, бомба швыряется во врага, емкость разбивается при столкновении и разливает воспламеняющуюся жидкость. Что б подготовить зажигательную бомбу к использованию, нужно потратить полудействие и ее нельзя использовать с пусковым оружием.

Фраг

Фраг-гранаты взрываются множеством смертоносных металлических осколков. Это превосходное противопехотное вооружение. Многие специалисты по ближнему бою носят бандольеры фраг-гранат, забрасывая ими позиции врага во время атаки.

Галлюциногенная

В этих гранатах используются влияющие на разум наркотики или даже экзотические энергии, вызывающие различные недолговечные психозы и галлюцинации. Они часто используются для контроля толпы или там, где необходимы нелетальные результаты.

ЭМИ

ЭМИ-гранаты игнорируют плоть, вместо этого стараясь поразить духи машин и технологические устройства потоком вредоносного электромагнитного излучения. Машины, пострадавшие от такого унижения, часто становятся изувеченными, оставляя своих хозяев беспомощными против нападающих.

Таблица 5-7: Гранаты и взрывчатка

Название	Класс	Даль.	Скор.	Урон	Проб.	Маг.	Качества	Вес	Доступность
Гранаты/ракеты									
Ослепляющая граната	Метательное	БСх3	О/-/-	—	0	1	Дымовое (2)	0.5 кг	Дефицит
Слезоточивый газ	Метательное	БСх3	О/-/-	Особый	0	1	Взрыв (3)	0.5 кг	Дефицит
Фраг-граната	Метательное	БСх3	О/-/-	2к10В	0	1	Взрыв (3)	0.5 кг	Обычно
Галюциногенная граната	Метательное	БСх3	О/-/-	—	0	1	Взрыв (6), Галлюцин. (2)	0.5 кг	Дефицит
ЭМИ-граната	Метательное	БСх3	О/-/-	—	0	1	ЭМИ (2)	0.5 кг	Очень ред.
Крак-граната	Метательное	БСх3	О/-/-	2к10+4В	6	1	Оглушающее (0)	0.5 кг	Редко
Фотонная граната	Метательное	БСх3	О/-/-	—	0	1	Взрыв (6)	0.5 кг	Редко
Дымовая граната	Метательное	БСх3	О/-/-	—	0	1	Дымовое (4)	0.5 кг	Обычно
Светошумовая граната	Метательное	БСх3	О/-/-	—	0	1	Взрыв (3), Оглуш. (2)	0.5 кг	Обычно
Сетевая граната	Метательное	БСх3	О/-/-	—	0	1	Взрыв (3), Обездв.(2)	0.5 кг	Редко
Фраг-ракета	—	—	—	2к10+2В	2	—	Взрыв (5)	1 кг	Средне
Крак-ракета	—	—	—	2к10+8В	8	—	Оглуш. (3), Пров. (2)	1 кг	Дефицит
Взрывчатка									
Огненная бомба	Метательное	БСх3	О/-/-	к10+2Э	0	1	Взрыв (2), Зажигательное	0.5 кг	Изобильно
Мельта-бомба	—	—	—	6к10Э	12	1	Взрыв (2), Зажиг., Мельта	12 кг	Очень ред.

Крак

Разработанное для проникновения сквозь броню, это оружие фокусирует свой взрыв на сконцентрированном воздействии, которое может пробивать дыру в большинстве боевых машин или стен бункеров. Крак-оружие приобретает качество Отмщающее (9) при использовании против техники.

Мельта-бомбы

Мельта-бомбы — громоздкая, но чрезвычайно мощная взрывчатка, способная разорвать самую толстую броню боевых машин или стен бункеров. В отличии от других гранат, они прикрепляются к своей цели, а затем взрываются, при этом эффект заряда аналогичен мельта-оружию. Мельта-бомбы нельзя использовать с пусковым оружием или бросать.

Фотонная вспышка

Эти гранаты взрываются чрезвычайно яркой вспышкой, вызывая в результате перегрузки временную слепоту у незащищенных глаз, что делает их отличным нелетальным оружием. Любой персонаж в радиусе взрыва фотонной вспышки должен пройти Ординарную (+10) проверку Ловкости или окажется ослепленным на число раундов, равное степеням провала.

Дымовая

Относительно простые в конструировании и производстве устройства, дымовые гранаты выпускают наружу облако плотного дыма, застилающего взор. Они не блокируют системы обнаружения, использующие тепло или другие полосы спектра, недоступные человеческому зрению, но их гораздо проще найти и проще сделать.

Светошумовая

Используя сочетание громкого шума и яркого света, эти гранаты могут вывести цель из строя на достаточное время для того, что б атакующие силы применили нелетальные средства удержания или легко прикончили выведенных из строя врагов.

Сетевая

В сетевых гранатах используется тот же обездвиживающий сгусток клейких волокон, опутывающий множество целей в момент взрыва, что и в сетевом оружии. Сетевые волокна становятся хрупкими и разваливаются через к5 часов.

Метание гранат

Метание гранат не требует специальной выучки или талантов, оно разрешается через проверку Навыка Стрельбы с любыми модификаторами (например, от расстояния). При промахе граната отлетает в случайном направлении, которое определяется **Диаграмме Направлений** (см. страницу 284).

Неудачи с гранатами и несработавшие боеприпасы

Всякий раз, когда заедание происходит при броске гранаты либо при стрельбе из пусковой установки или схожего оружия (см. вставку о заедании оружия на стр. 277), происходит нечто прискорбное. Кидайте к10; при любом результате кроме 10 взрывчатка просто не сработала. На 10 взрывчатка немедленно детонирует и центром ее воздействия становится атакующий. Если взрывчаткой стреляли из пусковой установки, она детонирует прямо в стволе, вдвое уменьшая воздействие и уничтожая оружие.

Рукопашное оружие

Несмотря на мощь дальнобойного вооружения, всегда существует потребность в оружии, предназначенном для атаки на расстоянии вытянутой руки. Это может быть вопросом чести, недоверия к продвинутым механизмам, местным обычаем или предпочитаемым стилем боя, но для многих в Империуме путешествовать без оружия ближнего боя немыслимо. Оно может варьироваться от древнего силового меча, который мог застать времена Ереси до любимого костяного ножа, который был использован, чтобы одолеть заговор культистов. Независимо от формы, хорошее оружие ближнего боя в руках умелого владельца может быть столь же смертоносным, как любой болтер или плазмаган.

Если не указано иное, все оружие ближнего боя используется одной рукой. Некоторым требуется энергия для полноценного воздействия, например, силовому, шоковому и цепному. При использовании в деактивированном режиме удалите те качества оружия, которые прибавляют ему летальности (Силовое, Шоковое, Разрывное и т. д.). Оно функционирует как низкотехнологичная версия (силовой меч становится обычным мечом, шоковая булава становится дубинкой и т. д.), соответственно снижаются урон и пробиваемость.

Цепное оружие

Рев цепных мечей — один из характерных звуков войн Империума. Цепное оружие было использовалась армиями Человечества еще во времена Великого Крестового Похода, когда они помогли объединить Терру, а затем галактику под законным господством Императора. Жестокое и ужасающее, это оружие использует цепи с быстро движущимися металлическими зубьями по краям. Они разрывают и плоть, и броню, даже если механизм заглохнет, цепь все еще можно использовать для смертоносных атак.

Цепной топор

В то время, как цепной меч можно использовать с изяществом, цепной топор — более простая и дикая вещь. Дополнительная рычажная сила длинной рукояти позволяют его широкой цепной грани с каждым ударом наносить тяжелые повреждения, но это снижает контроль или точность. Большинство использует цепной топор по этим причинам, наслаждаясь причиняемыми разрушениями и ужасом. Это двуручное рукопашное оружие.

Цепной клинок

Цепные клинки — один из самых маленьких видов цепного оружия, лишь немногим больше ножа, с крошечной цепью по краю. Размер обманчив, поскольку рвущие на куски зубья обеспечивают намного большую эффективность, чем любой обычный кинжал.

Цепной меч

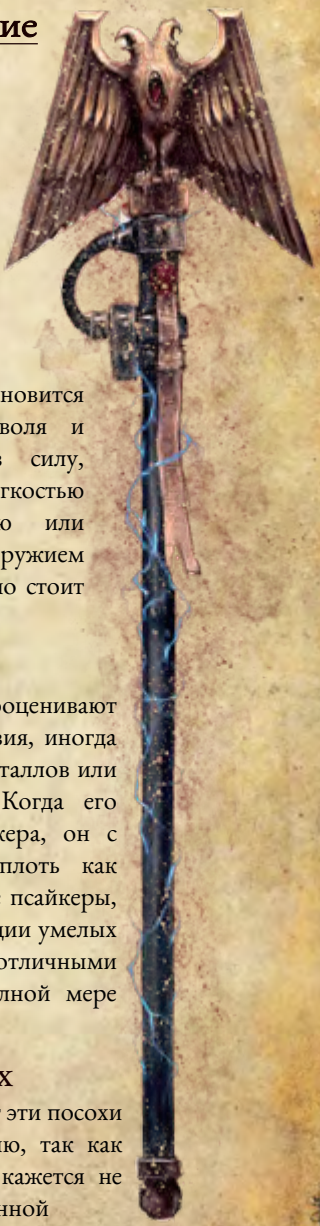
Наиболее распространенный тип цепного оружия, у этих тяжелых мечей для смертоносной вращающейся цепи обычно открыт наконечник и одна сторона. Несмотря на их варварскую природу, многие искусные школы фехтования Империума посвятили себя артистичному обращению с цепными мечами. Для многих пользователей, однако, любого удара хватает, что б прикончить большинство врагов, оставив только разорванную плоть и кровь.

Эвисцератор

Один из самых крупных представителей цепного оружия, эвисцератор — огромный цепной меч, который нужно удерживать двумя руками, нередко обоюдоострый. Жрецы Адептус Министорум часто с безудержной яростью используют их против еретиков, мало заботясь о том, что сами могут получить ранение с каждым диким взмахом.

Если атака, сделанная эвисцератором, вызвала Праведную Ярость (см. страницу 280), атакующий получает +1 к последующему броску по таблице критических эффектов. Это двуручное рукопашное оружие.

Психосиловое оружие



У психосилового оружия нет особых свойств, пока его не использует псайкер. В чьих-то еще руках это просто еще один меч или посох, хоть и несравненно более редкий и ценный. Однако, когда псайкер направляет свою ментальную энергию через психореактивные схемы и мистические руны, покрывающие оружие, оно становится чрезвычайно мощным. Его воля и ярость преобразовываются в силу, способную с одинаковой легкостью разорвать на куски броню или реальность. Псайкер с таким оружием — воин, которого действительно стоит бояться.

Психосиловой меч

Психосиловой меч часто недооценивают из-за слишком витиеватого лезвия, иногда выполненного из необычных металлов или кристаллических материалов. Когда его наполняют варп-энергии псайкера, он с легкостью способен рассечь плоть как человека, так и демона. Многие псайкеры, которые часто не имеют репутации умелых бойцов, стали отличными фехтовальщиками, что б в полной мере использовать это оружие.

Психосиловой посох

Многие псайкеры предпочитают эти посохи другому психосиловому оружию, так как большая их часть со стороны кажется не более чем куском богато украшенной экзотической древесины или металла. Некоторые посохи увенчаны впечатляющей имперской аквиллой или другим символом Императора, чья психическая мощь озаряет Астрономикон и освещает галактику. Это двуручное рукопашное оружие.

Низкотехнологичное рукопашное оружие

Некоторое рукопашное оружие не нуждается в какой-либо иной энергии кроме мышц, которыми Императора снабдил его владельца. Хотя в наше время оно может быть сделано из пластали и адамантия, конструкция так же стара, как и само человечество. По сравнению с силовым мечом или психосиловым посохом кусок металла может показаться ничтожным, но множество трупов способно заверить в том, что даже такое примитивное оружие может быть столь же смертельно опасным, как и любое другое в 41-м тысячелетии.

Двуручное оружие

Двуручное оружие, такое как огромные топоры и гигантские молоты, чрезмерно большие и громоздкие, но превращающие врага в кровавую кашу с каждым ударом. Очень заметное и угрожающее — даже взгляд на него может привести к насилию. Это двуручное рукопашное оружие.

Охотничья пика

Главное оружие всадников-налетчиков Имперской Гвардии, охотничья пика — небольшой, но мощный заряд взрывчатки, водруженный на наконечник металлического копья. При ударе заряды детонируют с силой, способной разорвать как броню, так и баррикады, позволяя всадникам продолжать нападение.

После успешной атаки этим оружием его наконечник уничтожается и оно считается посохом.

Импровизированное оружие

Когда подходящее оружие выходит из строя или у него заканчивается энергия, отчаявшиеся бойцы берут то, что под рукой: отломанные ножки стола, водопроводные трубы и даже оторванные конечности или приклады винтовок. Ничто из этого не ровня даже самому затупленному мечу, но при встрече с ордой культистов это лучше, чем ничего.

Удар кого-то прикладом ручного оружия дальнего боя (таким как лазган или болтер) тоже считается использованием импровизированного оружия.

Нож

Настолько распространены, что почти каждый в Империуме носит один с собой. Ножи могут варьироваться от грубо заточенных металлических кинжалов до тщательно выгравированных клинков из кристаллов ксеносов. Большинство из них тщательно сбалансировано, что делает их так же полезными в качестве метательного оружия.

Щит

Щиты — полезное защитное средство, как в сочетании с броней, так и сами по себе. Размер щитов варьируется от легких баклеров до огромных башенных щитов. Поскольку они не предназначены для нападения, атаки, сделанные щитом, получают -20 штраф вместо обычного штрафа от качества «защитное».

Копье

Обыденное для диких и феодальных миров, копье можно найти в руках охотников и воинов по всей галактики. Это двуручное рукопашное оружие.

Посох

Посохи — длинные палки из дерева и металла, часто длиннее человеческого роста. Обычно их используют для ходьбы паломники, путешествующие по следам святых, но так же они могут быть удобным оружием. Посохи — двуручное рукопашное оружие.

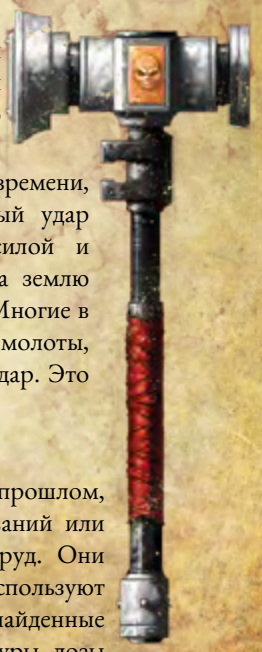
Меч

Мечи используют заточенные грани клинка что бы рубить и колоть. Их можно найти везде, от преступного подулья до шпилей знати. Их типы бесконечны — от жестких клинков до гибких рапир, от односторонней заточки до обоюдоострых и у каждого тысячи лет оттачивались техники боя и школы фехтования, преданные собственной форме.

Дубина

Маленькие и легко маскируемые, эти короткие и тяжелые палки из плотной древесины или металла часто используются отрядами вербовщиков для «записи» новичков во флотские команды быстрым ударом в затылок.

Боевой молот



Идеальное оружие для избиения бронированных врагов мощными ударами, боевой молот это компактное навершие на длинной рукояти. Замах требует больше времени, чем у малого оружия, но каждый удар поражает сконцентрированной силой и может опрокинуть противника на землю бесчувственным и беспомощным. Многие в Ордо Маллеус предпочитают молоты, вкладывая свою ярость в каждый удар. Это двуручное рукопашное оружие.

Кнут

Кнуты всегда существовали в прошлом, используясь для ужасающих наказаний или просто вдохновляя рабочих на труд. Они просты в создании и многие используют собственные материалы, найденные поблизости, такие как кожаные шкуры, лозы или колючую проволоку.

Таблица 5-8: Рукопашное оружие

Название	Класс	Даль.	Урон	Проб.	Качества	Вес	Доступность
Цепное оружие							
Цепной топор †	Рукопашное	—	1к10+4Р	2	Разрывное	13 кг	Дефицит
Цепной клинок	Рукопашное	—	1к10+1Р	1	Разрывное	2 кг	Дефицит
Цепной меч	Рукопашное	—	к10+2Р	2	Разрывное, Сбалансированное	6 кг	Средне
Эвисцератор †	Рукопашное	—	2к10Р	9	Бритвенно-острое, Разрыв., Громозд.	15 кг	Очень редко
Психосиловое оружие							
Психосиловой меч	Рукопашное	—	1к10+1Р	2	Сбалансированное, Психосиловое	5 кг	Почти уникально
Психосиловой посох †	Рукопашное	—	1к10У	2	Психосиловое	2 кг	Чрезв. редко
Низкотехнологичное оружие							
Двуручное оружие†	Рукопашное	—	2к10Р	0	Несбалансированное	7 кг	Дефицит
Охотничья пика	Рукопашное	—	2к10+3В	7	Оглушающее(3)	4 кг	Дефицит
Импровизированное	Рукопашное	—	1к10-2У	0	Примитивное(7), Несбалансированное	—	—
Нож	Рукопашное/ Метательное	5 м	1к5Р	0	—	1 кг	Изобильно
Щит††	Рукопашное	—	1к5У	0	Защитное	3 кг	Обычно
Копье†	Рукопашное	—	1к10Р	0	Примитивное(8)	3 кг	Обычно
Посох†	Рукопашное	—	1к10У	0	Сбалансированное, примитивное(7)	3 кг	Изобильно
Меч	Рукопашное	—	1к10Р	0	Сбалансированное	3 кг	Обычно
Дубина	Рукопашное	—	1к10У	0	Примитивное(7)	2 кг	Изобильно
Боевой молот†	Рукопашное	—	1к10+3У	1	Оглушающее(1), примитивное(8)	4.5 кг	Дефицит
Кнут	Рукопашное	3 м	1к10Р	0	Гибкое, примитивное(6)	2 кг	Средне
Силовое оружие							
Топор Омниссии†	Рукопашное	—	2к10+4Э	6	Силовое, несбалансированное	8 кг	Чрезв. редко
Силовой кулак	Рукопашное	—	2к10Э†††	9	Силовое, громоздкое	13 кг	Очень редко
Силовой меч	Рукопашное	—	1к10+5Э	5	Сбалансированное, силовое поле	3 кг	Очень редко
Силовой топор†	Рукопашное	—	1к10+7Э	7	Силовое, несбалансированное	6 кг	Очень редко
Силовая булава (выс.)	Рукопашное	—	1к10+5Э	4	Силовое, шоковое	3.5 кг	Очень редко
Силовая булава (низ.)	Рукопашное	—	1к10+1Э	2	Шоковое		
Шоковое оружие							
Шоковая булава	Рукопашное	—	1к10+3У	0	Шоковое	2.5 кг	Дефицит
Шоковый кнут	Рукопашное	—	1к10+1У	0	Гибкое, шоковое	3 кг	Редко

† Оружие двуручное

†† Дает 2 ОБ телу и руке, держащей щит. Очки складываются с надетой броней.

††† Силовой кулак добавляет к урону удвоенный бонус силы

Силовое оружие

Это оружие генерирует разрушительное силовое поле вокруг своих граней или наконечника, способное пробить даже самую толстую броню с каждым рвущим на части ударом. Некоторые экземпляры выглядят, как обыкновенный металл, пусть и украшенный, раскрывая свою истинную природу лишь при активации, когда потрескивающие молнии начинают танцевать на его поверхности. Это по-прежнему опасное оружие, даже если источник питания вышел из строя, исчерпан или если владелец предпочитает более неприметный подход в бою.

Омниссианский топор

Даруемые должным образом преданным последователям Омниссии, это оружие имеет длинную рукоять, напоминающую посох, увенчанную половиной изображения шестерни и черепа Адептус Механикус. Символ формирует лезвие, окруженное силовым полем. Топор покрыт начертанными микросхемами, обозначающими его священную сущность — многие враги слишком поздно осознали, что религиозный посох для ходьбы в действительности смертоносное оружие. Топор Омниссии так же действует, как комби-инструмент и является двуручным рукопашным оружием.

Силовой кулак

Одно из самых разрушительных орудий ближнего боя в 41-м тысячелетии, силовой кулак окружает руку носителя огромной механической перчаткой с движущимися пальцами. Все устройство окружено силовым полем, генерируемым заспинным источником питания или встроенным в тяжелую броню. Это позволяет сокрушать танковые корпуса и разрывать на части преграды. Многие из силовых кулаков являются реликвиями прошлых веков, со свершениями и родословной каждого владельца, тщательно изображенными на внешней поверхности.

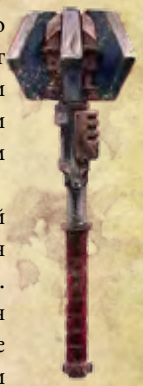
Силовой меч

В Империуме силовые мечи являются признаками престижа и многие должностные лица, не умеющие ими пользоваться, носят такие клинки на публике просто ради демонстрации статуса. Некоторые из мечей — фамильные реликвии, передающиеся из поколения в поколение, от битвы к битве. У силовых мечей множество форм, что позволяет использовать самые разнообразные боевые стили в зависимости от клинка и его владельца.

Силовой топор

Обычное оружие среди последователей Бога-Машины, силовой топор объединяет ударную силу топора с энергетическим полем. Хотя он и менее изящен, чем силовой меч, многие предпочитают топор за разрушительную атаку, которую немногие смогут выдержать. Силовой топор — двуручное рукопашное оружие.

Силовая булава



Силовые булавы — элитное оружие во многих боевых формированиях, где это напоминающие дубину оружие может выносить укрепленные двери хабов или вскрывать броню. Даже обесточенные, эти тяжелые устройства могут своим ударом вырубить еретика.

Это оружие дважды записано в оружейной таблице, что отображает два уровня мощности — высокий и низкий. Переключение между ними является свободным действием. Это одноручное рукопашное оружие, но при использовании двумя руками оно получает качество Оглушающее (0).

Шоковое оружие

Как следует из названия, шоковое оружие использует мощные электрические разряды, дополнительно усиливая каждый удар. Большинство предназначено, что б ранить, а не убивать, оставляя болезненные ожоги, а не трупы. Оно идеально подходит для повышения производительности на фабриках улья и подавления беспорядков, когда рабочие восстают против их законной участи в Империуме.

Шоковая булава

Характерное вооружение Адептус Арбитрес, шоковые булавы бывают разных конструкций, от элегантных дубинок до тяжелых, жестоких палиц, калечащих даже без электрического разряда. Это в первую очередь нелетальное оружие, хотя достаточное количество ударов может убить еретика так же, как цепной меч.

Шоковый хлыст

Это оружие распространено там, где есть рабочие или рабы, требующие дополнительного поощрения для удвоения своих усилий. Хотя он не предназначен для боя, дополнительная досягаемость может остановить тёмный ритуал или вторжение ксеносов.

Модификации оружия

Несмотря на неисчислимые миллиарды существующих экземпляров, со временем каждое оружие становится таким же уникальным, как и его владелец. Некоторые хозяева могут целенаправленно приобретать особым образом модифицированное оружие или самостоятельно настраивать его для большего соответствия их боевому стилю. Такие изменения могут затронуть его точность, причиняемый урон и другие факторы, делающие оружие и его пользователя еще более ценными слугами Императора.

В приведенных ниже описаниях указано, какое оружие может быть модифицировано, а так же сколько модификаций можно установить. Модификации могут быть сделаны при первом приобретении оружия, либо позже персонаж (или союзник) может попробовать установить их самостоятельно (см. врезку **Собственноручная установка модификаций** на этой странице). Оружие может иметь максимум четыре модификации из которых только одна может быть прицелом. Обратите внимание на то, что последнее слово в вопросе установке модификаций остается за мастером; например, снайперская винтовка была бы слишком громоздкой для пистолетной рукояти.

Быстрозаряжаемое

Это улучшение может включать в себя благословенные смазочные масла, дополнительные магазины, прикрепленные вдоль приклада, почтенные эжекционные пружины, извлеченные из древнего оружия и многое другое для того, что б тратить больше времени на стрельбу и меньше на перезарядку. Время перезарядки уменьшается на полудействие, вплоть до минимума в полудействия. Например, если оружие обычно надо перезаряжать два полных действия, оно может быть перезаряжено за полное действие и полудействие.

Установка: любое дальнобойное оружие.

Собственноручная установка модификаций

Некоторые персонажи могут пожелать лично установить модификации на свое оружие. В этом случае персонаж получает +30 к Доступности модификации во время проверки реквизиции. Если проверка успешна, модификация не установлена на его оружие, но у него есть все необходимые детали для самостоятельной установки.

Когда у персонажа есть все необходимое для модификации оружия, он может использовать умение Ремесло (Оружейник) для установки модификации на желаемое оружие. Эта проверка получает модификатор, равный Доступности используемого улучшения. Если проверка пройдена, модификация успешно установлена. Если проверка провалена, модификация не установлена, а детали, необходимые для установки, в процессе выходят из строя. Персонажи, получившие две и более степени провала, повреждают своё оружие и оно становится Ненадёжным. Если ранее оружие было Надёжным, вместо этого оно теряет это качество.

Снятие и повторное использование модификаций

Персонаж может так же извлечь детали, необходимые для установки модификации, сняв эту модификацию с другого оружия. Для этого персонаж делает проверку Техпользования с модификатором, равным доступности удаляемой модификации. Если проверка пройдена, модификация снята и детали не повреждены. Если проверка провалена, модификация снимается, но теряются детали, нужные для повторной установки.

Вспомогательный гранатомёт

Небольшая, одноразовая версия гранатомёта, которая устанавливается на другое оружие дальнего боя, например, лазган. Позволяет пользователю сделать одиночный выстрел гранатой вместо обычной стрельбы и прибавляет 2,5 кг к весу оружия. Персонаж, использующий оружие со вспомогательным гранатометом, может в свой ход по выбору выстрелить из него или из оружия, на которое он установлен, но не из того и другого одновременно. Гранатомет имеет дальнобойность 45 метров с уроном и пробиваемостью зависящей от заряженной гранаты, при этом возможна стрельба непрямой наводкой. Однако, устройство слишком громоздкое для перезарядки во время боя. Каждая новая реквизиция перезаряжает в гранатомет один новый снаряд, но не требует повторной установки модификации на оружие.

Установка: любое лазерное, Твёрдотельное или болтерное оружие Ручного класса.

Глушитель

Это улучшение использует глушители звука, благословенные смазочно-эмульсионные масла и другие способы приглушить шум выстрела, сделав его незаметным для ближайших врагов. Проверки Бдительности с целью услышать выстрел оружия с глушителем получают дополнительно -20 штраф и могут быть сделаны только на дистанции вдвое меньше обычной.

Установка: Любое Твёрдотельное оружие класса Ручное или Пистолет.

Деактивированные опции безопасности

Оружие было модифицировано таким образом, что его взрывоопасная природа всегда находится на грани, оно всегда готово оказаться в руках или выстрелить в одно мгновение. При использовании действия Подготовить для подготовки оружия с этой модификацией персонаж может подготовить другое оружие или достать другой предмет как часть этого же действия. Тем не менее, в любой момент, когда персонаж, который использует оружие с этой модификацией, получает четыре или более степени провала при проверке умения с типом Движения, это оружие срабатывает, активируется или режет в результате толчка.

Установка: любое оружие.

Запястное крепление

Это тяжелое крепление позволяет закрепить вдоль руки одно дистанционное оружие, и стрелять из него определенным движением. Обе руки остаются свободными, а атака может произвести сильное впечатление на врагов, поскольку кажется, что огонь ведется из вытянутых рук стрелка. Это улучшение уменьшает дальность действия оружия на одну треть.

Установка: Любое лазерное, Низкотехнологичное, Твёрдотельное, болтерное или мельта-оружие класса Пистолет.

Таблица 5-9: Модификации оружия

Название	Вес	Доступность
Быстрозаряжаемое	—	Редко
Вспомогательный гранатомет	+2.5 кг	Редкое
Глушитель	+0.5 кг	Изобильно
Деактивированные опции безопасности	—	Редко
Запястное крепление	+1 кг	Дефицит
Компактное	x1/2	Средне
Лазерный прицел	+0.5 кг	Дефицит
Монозаточка	+0 кг	Дефицит
Омни-прицел	+2 кг	Почти уникально
Переключатель вида боеприпасов	+1 кг	Редко
Переделанный приклад	—	Дефицит
Пистолетная рукоять	—	Редко
Прицел ночного видения	+0.5 кг	Очень редко
Ранцевая подача боеприпасов	+15 кг	Дефицит
Распылитель яда	+0.75 кг	Редко
Расширенный магазин	+1 кг	Дефицит
Рукоять на заказ	—	Редко
Священные письмена	—	Дефицит
Система наведения	+0.5 кг	Очень редко
Смазка	—	Редко
Суспензоры	x1/2	Чрезвычайно редко
Телескопический прицел	+1 кг	Средне
Тепловизионный прицел	+0.5 кг	Очень редко
Укрепленное	+20%	Дефицит
Управляемое по воксу	+0.5 кг	Редко
Целеуказатель	+1.5 кг	Редко
Штатив/сошки	+2 кг	Средне
Штык	+2 кг	Изобильно
Экстерминатор	+1 кг	Обычно

Компактное

Это улучшение идеально подходит для скрытных миссий, когда маскировка оружия важнее его летальности. Вес оружия уменьшается вдвое, но так же уменьшается вдвое его магазин и дальнобойность, а урон снижается на 1. Любой, кто пытается найти замаскированное оружие с компактным улучшением получает -20 штраф к проверке на подходящее умение (например Бдительность или Проницательность). Если это улучшение силой снято, оружие остается уменьшенным, но его дальнобойность и магазин снова снижаются вдвое, а урон снижается на 2.

Установка: любой пистолет или любое лазерное, твёрдотельное, зажигательное, болтерное или плазма оружие ручного класса.

Лазерный прицел

Этот маленький багровый прицел нередко можно увидеть на оружии, где он помогает и в прицеливании, и в запугивании врага. Прицел дает +10 бонус к проверкам навыка стрельбы при одиночных выстрелах.

Установка: любое лазерное, твёрдотельное, болтерное, Низкотехнологичное или плазменное оружие класса Ручное или Пистолет. У оружия может быть только один прицел.

Монозаточка

Моно-оружие имеет необычайно острые края, что делает каждый клинок еще большей угрозой. Оружие ближнего боя у которого на самом деле нет краев, такое как булавы или молоты, также может использовать это улучшения; для этого оружия эффект может быть вызван пневмоударами, инерционными усилителями или каким-то другим более подходящим усовершенствованием. Оружие с этой модификацией теряет примитивное качество (если оно имело его), а его пробиваемость увеличивается на 2. Это улучшение может быть применено к силовому оружию, но оно не действует, пока силовое поле активно. Если силовое поле пропало или включено, применяются бонусы монозаточки.

Установка: любое примитивное или силовое рукопашное оружие

Омни-прицел

Эти редкие и очень дорогие устройства обычно встречаются только у легендарных убийц или охотников за головами. Омни-прицел представляет собой кластер тщательно настроенных сенсорных антенн, связанных с прецизионным объективом. Некоторые из этих прицелов подключаются непосредственно к бионическому черепному порту, что позволяет пользователю стрелять из-за угла не подставляясь под огонь – прицел становится "третьим глазом". Омни-прицел сочетает все преимущества тепловизионного прицела, лазерного прицела и телескопического прицела.

Установка: любое Ручное лазерное, твёрдотельное, примитивное, болтерное или плазменное оружие. Омни-прицел считается прицелом и оружие может иметь только один прицел.

Переключатель вида боеприпасов

Идеальное улучшение для тех, кто использует оружие, способное принимать несколько видов боеприпасов, это устройство позволяет пользователю менять их тип без необходимости перезаряжать оружие. Теперь оружие может заряжать до трех видов различных боеприпасов (общее количество не должно превышать размер магазина); в начале своего хода, стрелок может использовать переключатель, чтобы выбрать, из какого магазина подавать боеприпасы в этом раунде.

Установка: любое болтерное, пусковое или твёрдотельное оружие класса Ручное или Пистолет.

Переделанный приклад

Когда персонаж целится из оружия с этой модификацией, контур приклада идеально совпадает с его фигурой. Когда персонаж прицеливается, оружие кажется естественным продолжением его рук. При совершении действия Прицелиться из оружия с этой модификацией он получает дополнительно +2, если тратит на прицел полудействие и +4 за полное. Эта модификация совместима с любыми другими приспособлениями, которые влияют на действия прицеливания. Обычно его устанавливают на Ручное дальнобойное оружие, но сопоставимые изменения можно сделать для любого.

Установка: любое оружие

Пистолетная рукоять

Эта модифицированная рукоятка сделана для большего удобства хватки и позволяет удерживать оружие одной рукой без обычного -20 штрафа. Тем не менее, становится сложнее точно прицелиться и дистанция оружия уменьшается вдвое.

Установка: любое Ручное дальнобойное оружие.

Прицел ночного видения

Этот прицел обнаруживает врагов, рыскающих в ночи, используя длину волны, на которой человеческий глаз не видит. Персонаж, использующий прицел ночного видения, не получает штрафов за темноту.

Установка: любое лазерное, твёрдотельное, болтерное, Низкотехнологичное или плазма-оружие ручного класса. У оружия может быть только один прицел.

Ранцевая подача боеприпасов

Оружие обеспечивается из источника в ранце, который передает боеприпасы по шлангам для горючего, электрическим кабелям или лентам с патронами. Хотя владелец теперь может стрелять дольше, более громоздкая форма означает, что для перезарядки придется ждать окончания схватки. Магазин оружия увеличен в пять раз, но его нельзя перезаряжать в бою. Что бы перезарядить оружие, персонаж должен иметь необходимое количество боеприпасов и потратить пять минут на перезарядку ранца. Если оружие заклинивает, оно только теряет только один магазин боеприпасов и не нуждается в перезарядке.

Установка: любое болтерное, зажигательное, лазерное, плазменное, твёрдотельное или мельта.

Распылитель яда

Обычай смазывания клинка смертельными ядами был с человечеством на протяжении всей истории. Хотя у смазывание лезвия ядом есть преимущество простоты, технология нашла лучшее решение. Ряд микрораспылителей позволяет носителю покрыть свое оружие ядом, просто нажав кнопку. В качестве свободного действия персонаж с оружием, оснащенным распылителем яда, может дать своему оружию качество Токсичное (2) на один раунд. Распылитель яда можно использовать десять раз перед повторным наполнением. Проверки на реквизицию не требуется, пока персонаж находится в месте, где доступны ингредиенты.

Установка: любое Низкотехнологичное или Цепное рукопашное оружие.

Расширенный магазин

Устройство для хранения боеприпасов, такое как барабанный магазин или плазменная колба, увеличено, что снижает необходимость перезарядки во время боя. Размер магазина увеличивается на половину текущей величины (округляя вверх) и поэтому увеличенный магазин надо перезаряжать с использованием боеприпасов или энергии из нескольких стандартных магазинов для полного заполнения.

Установка: дальнобойное оружие

Рукоять на заказ

Хотя они и незначительны, изменения рукояти для идеального соответствия хватке владельца может буквально сделать оружие продолжением его руки. Это изменение может быть сделано как для настоящей руки пользователя или для максимального соответствия перчатке или броне, которые он носит, или даже особого захвата, который владелец сделал частью своей манеры атаковать. В результате этих изменений персонаж, под которого подгонялась рукоять, получает +5 к Навыку Рукопашной или Навыку Стрельбы, когда использует оружие. Остальные персонажи при его использовании получают -5 штраф из-за того, что в их руках оружие кажется несбалансированным.

Установка: любое оружие

Священные письмена

Персонаж вырезает на оружии священные цитаты из Имперского Кредо. Эти надписи, как правило, выгравированы на поверхности оружия и могут быть щедро украшены дорогими металлами, драгоценными камнями и инкрустированные реликвиями, медалями или талисманами от членов Экклезиархии. Постоянное напоминание о его вере придает хозяину оружия храбрости, когда его мужество подвергается испытаниям. Персонаж, обладающий оружием с этой модификацией, получает бонус +10 к проверкам на подавление.

Установка: любое оружие.

Система наведения

Мощный когитатор внутри этого устройства обрабатывает передвижение и когда оружие стреляет, дух машины использует эти данные, что б послать за добычей длинную и аккуратную очередь. Предсказатель движение добавляет +10 ко всем проверкам Навыка Стрельбы, сделанными для действия стрельбы короткими или длинными очередями.

Установка: любое дальнобойное оружие (кроме примитивного), способное стрелять короткой или длинной очередью.

Смазка

Внутренние механизмы оружия тщательно смазаны и за ними внимательно ухаживают вплоть до мельчайших деталей. Когда персонаж использует оружие для успешного действия полуавтоматической очереди, он считается получившим одну дополнительную степень успеха при определении количества попаданий. Оружие с этой модификацией сложнее заряжать, так как с боеприпасами нужно обращаться аккуратно и поэтому время перезарядки увеличивается на дополнительное полудействие.

Установка: любое дальнобойное оружие, способное стрелять короткими очередями.

Суспензоры

Суспензоры напоминают антигравитационные пластины на звездолетах, но используются для облегчения веса. Оружие, оснащенное такими удивительными технологиями, намного проще использовать, но они настолько ценны, что нередко спасают их, а не само вооружение. Суспензоры уменьшают вес вдвое. При стрельбе из оружия, оснащенного суспензорами, стрелок считается имеющим черту Автостабилизация, а оружие всегда считается закрепленным.

Установка: любое тяжелое оружие.

Телескопический прицел

Этот прицел увеличивает изображение, что позволяет лучше прицелится на большом расстоянии. Это обычная модификация в случае необходимости в метких выстрелах. Оружие с телескопическим прицелом игнорирует штрафы за дальнюю и сверхдальнюю дистанцию, если владелец тратит полное действие на прицеливание.

Установка: любое лазерное, твёрдотельное, болтерное, Низкотехнологичное или плазменное оружие класса Ручное. У оружия может быть только один прицел.

Тепловизионный прицел

Тепловизионный прицел показывает тепловую картину, включая врагов, скрывающихся в темноте. Персонаж, использующий тепловизионный прицел, не получает штрафов за темноту и получает в ночное время бонус +20 к проверкам Восприятия, основанным на зрении.

Установка: любое Ручное лазерное, Твёрдотельное, Низкотехнологичное, болтерное или плазменное оружие. Оружие может иметь только один прицел.

Укреплённое

Большинство ветеранов боевых действий знают, что независимо от их умения дальнего боя всегда есть моменты, когда враг приближается, и нет времени на перезарядку. Переделанная нужным образом пушка может оказаться неожиданно эффективным оружием в таких ситуациях, превращая атакующего еретика в новую порцию трупного крахмала. Вес оружия увеличивается на 20% при его укреплении. Если это оружие дальнего боя, оно получает дополнительно +1 к урону при использовании в качестве импровизированного. Оружие ближнего боя с этим улучшением уничтожается только при результате 41 или выше при парировании оружия с качеством силовое.

Установка: любое оружие.

Управляемое по воксу

Эти связанные с оружием вокс-рецепторы закодированы на голосовую сигнатуру пользователя. При помощи устных команд пользователь может стрелять из оружия, менять режим огня и вид боеприпасов (если установлен переключатель вида боеприпасов).

Установка: Любое оружие класса Пистолет, Ручное или Тяжелое, не являющееся Низкотехнологичным.

Целеуказатель

Драгоценные и мощные, целеуказатели — весьма полезные устройства, использующие сочетание направляющих когитаторов и датчиков для повышения точности. Они часто связаны непосредственном с духом машины оружия и обеспечивают большую связь между ним и хозяином. Если при использовании оружия с целеуказателем после подсчета модификаторов есть штраф к Навыку Стрельбы, он уменьшается на десять. Так, Очень Тяжёлый (-30) штраф на попадание становится Тяжёлым (-20).

Установка: любое лазерное, твёрдотельное, болтерное или тяжелое оружие.

Штатив/сошки

Эти приспособления предназначены для тяжелейшего оружия или того, которое использует встроенный отсек для боеприпасов, а не подачу боеприпасов из ранца (как иногда плазмаганы или мельтаганы). Установка оружия на землю повышает точность, но жертвует мобильностью, что делает его более распространенным в неподвижных оборонительных линиях. Сошки и штативы позволяют закрепить оружие везде, где есть достаточно ровная поверхность. Оружие, установленное на сошках, имеет арку огня 90°, а на штативе — 180°.

Установка: любое тяжелое или ручное оружие.

Штык

Тысячелетие битв показало ценность штыка и других приспособлений для ближнего боя, так как часто враги могут приблизиться прежде, чем будет выхвачено более мощное рукопашное оружие. В рукопашном бою дальнобойное оружие с этой модификацией считается копьем.

Установка: любое ручное оружие дальнего боя.

Экстерминатор

Многие из наиболее фанатичных и религиозных воинов Империума, используют заряд экстерминатора в своем личном оружии. Это маленькое однозарядное устройство, выстреливающее язык огня. Вместо обычного выстрела, стрелок может использовать заряд экстерминатора за полудействие, что считается действием Стандартная Атака из огнемета.

Установка: любое оружие кроме пистолетов и метательного

Специализированные боеприпасы

Дальнобойное оружие Империума действительно поразительно. Многие реликвии имеют более славное происхождение, чем династии, которые передают их из поколения в поколение. Однако, без боеприпасов, большая их часть не более, чем красивая дубина. Хотя стандартные боеприпасы довольно распространены и их по меньшей мере так же легко приобрести, как и само оружие, многие ищут более необычные и уникальные боеприпасы для своего вооружения. Аколит может стать печально известным благодаря специализированным патронам, которые он использует в бою, с врагами, в ужасе бегущих, зная что инферно-патроны или кровопускающие пули уже рядом.

Специализированные боеприпасы могут быть приобретены с помощью проверки реквизиции, как и любой другой предмет. Когда персонаж пытается реквизировать специализированные боеприпасы, он указывает, для какого оружия они предназначены, и за каждую успешную проверку получает два магазины нужных боеприпасов и один магазин за каждую степень успеха свыше первой. Когда персонаж перезаряжает свое оружие, он может зарядить магазин специализированных боеприпасов, подходящих оружию. Для всех атак, совершаемых с использованием боеприпасов в этом магазине, изменения, перечисленные в описании боеприпасов, применяются к оружию. Специализированные боеприпасы не могут быть смешаны в магазине с обычными боеприпасами (если только не установлен переводчик вида огня).

Патроны «ампутатор»

Эти пули, заполненные взрывчатой микрошрапнелью, предназначены для того, чтобы разрывать плоть, разрушать кости и отрывать конечности.

Эффект: Ампутаторы добавляют 2 к урону оружия

Применяется: стаб-револьверы, автостабы, дробовики всех типов, снайперские винтовки, ручные пушки, автопистолеты и автоганы.

Кровопускающие пули

Этот боеприпас препятствует сворачиванию крови в ранах благодаря обработке специальными токсинами, препятствующими коагуляции, давая ранам без помех истекать кровью.

Эффект: Если цель получает урон от кровопускающих пуль, она начинает истекать кровью и страдает от состояния кровопотери на к5 раундов или пока не будет успешно вылечена. Кровопускающие пули не действуют на цели с чертами демонический или машина.

Применяется: стаб-револьверы, автостабы, ручные пушки, автопистолеты и автоганы.

Пули «дум-дум»

Эти тяжёлые, тупые пули разрывают в клочья плоть небронированных целей, устраивая кровавую бойню.

Эффект: Пули «дум-дум» добавляют 2 к урону оружия, однако очки брони против них удваиваются.

Применяется: стаб-револьверы, автостабы, снайперские винтовки и ручные пушки.

Экспансивные пули

Эти плотные пули раскрываются после удара, причиняя ужасающие сквозные раны немногим выжившим и идеальны для тех, кто не беспокоится о жизни и смерти цели.

Эффект: Экспансивные пули добавляют +1 к урону оружия и +1 к Пробиваемости.

Применяется: стаб-револьверы, автостабы, снайперские винтовки, автопистолеты и автоганы.

Таблица 5-10: Боеприпасы

Название	Доступность
Патроны «ампутатор»	Чрезвычайно редко
Кровопускающие пули	Редко
Пули «дум-дум»	Дефицит
Экспансивные пули	Дефицит
Разрывные стрелы и болты	Дефицит
Пробивной заряд	Дефицит
Инферно-патроны	Редко
Бронебойные пули	Дефицит
Дезориентирующие патроны	Редко
Болт-снаряды Темпест	Почти уникально
Токсичные патроны	Дефицит

Разрывные стрелы и болты

Разрывные стрелы и болты могут быть обработаны одним из нестабильных алхимических соединений или просто оканчиваться снарядом.

Эффект: Атаки этим оружием получают штраф -10, тип урона этого оружия становится Взрывным и оружие теряет качество Примитивное, получая вместо этого Взрыв (1).

Применяется: луки и арбалеты.

Пробивной заряд

Любимая снайперами некоторых полков Имперской Гвардии мощная батарея для лазерного оружия. Пробивной заряд позволяет сделать только один выстрел без перезарядки.

Эффект: При использовании пробивного заряда, оружие получает +1 к урону, качество разрывное, а пробиваемость повышается до 4. Однако, оружие теряет качество Надёжное и емкость его магазина сокращается до 1.

Применяется: лазпистолеты, лазкарабины, лазганы и лонг-лазы.

Инферно-патроны

Содержат нестабильный, клеящийся гель, воспламеняющийся при контакте с целью.

Эффект: При использовании инферно-патронов оружие получает качество Зажигательное

Применяется: дробовики и болтерное оружие.

Бронебойные пули

Эти плотные пули предназначены для проникновения сквозь множество видов личной брони.

Эффект: Повышает Пробиваемость на 3.

Применяется: стаб-револьверы, автостабы, ручные пушки, снайперские винтовки, автопистолеты и автоганы.

Стандартные боеприпасы

У большинства оружия дальнего боя есть стандартные боеприпасы и стандартное приспособление для их хранения. От батарей лазгана и колб фотонной водородной плазмы до обычных боеприпасов дробовика и патроны автоганов — все они обычно так же распространены, как и оружие, которое их использует.

Характеристики оружия, перечисленные в этой главе, такие как урон и размер магазина, предназначены для стандартных боеприпасов. Стандартные боеприпасы для оружия имеют доступность на один уровень больше, чем само оружие. Например, магазин из 18 стандартных патронов автопистолета имеет Ординарную (+10) Доступность, потому что у оружия Средняя (+0) Доступность. Успешная проверка реквизиции стандартных боеприпасов дает два магазина и еще один магазин за каждую степень успеха свыше первой. В случае стрел и арбалетных болтов, успешная проверка даёт 12 штук, плюс ещё 6 стрел/болтов за каждую дополнительную степень успеха после первой (если не указано иное). Если важен вес боеприпасов, считайте, что полный магазин оружия (или 6 стрел/болтов) весит 10% от веса самого оружия.

Дезориентирующие патроны

Специально сконструированные для дезориентации и подавления, эти патроны требуют дополнительного времени для подготовки к стрельбе, но могут уложить противников, которые были бы неуязвимы для обычных боеприпасов.

Эффект: дезориентирующие пули добавляют оружию качества Галлюциногенное (2) и Перезарядка.

Применяется: болтерное и твёрдотельное оружие.

Болт-снаряды Темпест

Болт-снаряды Темпест, скорее всего, редчайшая разновидность болтерных боеприпасов, ведь они производятся только в храмах Марса. Снаряды содержат миниатюрный плазма-шоковый генератор, испускающий электромагнитный и термальный импульс при детонации. Они крайне эффективны против механических целей, но получить болт-снаряды Темпест из мехдендритов служителей Культа Машины почти невозможно.

Эффект: Тип урона оружия меняется на Энергетический и оружие получает качество Шоковое. Оружие наносит на 3 очка урона больше целям с чертой машина.

Применяется: болт-пистолеты, болтеры и тяжёлые болтеры.

Токсичные патроны

Наполненные отравой или заряженные едкой плесенью, отравленные патроны причиняют страшный ущерб, пронзая плоть.

Эффект: отравленные патроны добавляют оружию качество Токсичное (1), но уменьшают урон на 2.

Применяется: болтерное и твёрдотельное оружие.

Защитное снаряжение

«Император защищает мою душу, флак — все остальное.»

— обычная поговорка тяжелой пехоты Хаварта

Учитывая мощь и смертоносность вооружения вокруг, ожидаемо, что многие попытаются добиться как можно большей защиты. В целом защита делится на два вида: персональная броня, предназначенная для поглощения или перенаправления урона, и экзотические генераторы поля, которые полагаются на загадочные технологии, защищая хозяина от ущерба. Полный отказ от физической защиты — верный способ умереть, и, хотя все слуги Императора верят в Его Защиту, им известно, что умереть, не исполнив долг перед Императором — означает подвести Его.

Броня

Броня даёт Очки Брони (ОБ) различным частям тела персонажа (см. страницу 281). Вдобавок, некоторые виды брони обладают особыми свойствами, указанными в описании.

Тип брони: описывает вид брони: обычная, флак, ячеистая, панцирная или силовая.

Покрытие: какие зоны защищает броня (руки, ноги, корпус и голова). Некоторая броня покрывает все части тела, что указывается словом «Всё».

ОБ (Очки Брони): сколько очков брони получают закрытые броней зоны. Любая броня, обеспечивающая 7 или больше ОБ дает -30 штраф на все проверки скрытности, если только она не лучшего качества.

Макс. Лов.: Это максимальное значение Ловкости, которое может иметь персонаж в этой броне: если Ловкость персонажа выше, она считается именно этим числом. При использовании нескольких типов брони (например, шлема и жилета) персонаж использует наименьшее максимальное значение Ловкости.

Вес: Отображает, насколько тяжела броня. Информацию о том, насколько большой вес может нести персонаж, можно посмотреть на странице 303.

Доступность: Отображает доступность брони, которая используется при проверках реквизиции (см. страницу 173).

Совмещение брони

Персонажи могут носить несколько типов брони, однако, их защитные свойства не складываются. В случаях, когда несколько видов брони одеты на одну зону, учитывается только наибольшее значение ОД.

Простая броня

Хотя этот тип брони не обязательно имеет меньшую защитную способность, обычно ее тип достаточно прост. В Империуме распространены толстые кожаные пальто, бронекомбинезоны, шкуры ксеносов, плотные одеяния, стеганые жилеты и кольчуги. На многих отдаленных планетах, а также в изолированных местах на цивилизованных мирах такая одежда является обычной. Они редко предлагают адекватную защиту от огня лазгана или другого продвинутого оружия, но зачастую недороги и обычно их хватает, чтобы справляться с распространенными угрозами.

Панцирная броня

Изготовленная из формованных пластин пластали или керамита, панцирная броня в первую часто является признаком статуса среди имперских офицеров и аколитов. Элитные бойцы из Милитарум Темпестус или Адептус Арбитрес носят полный комплект, но чаще используют кирасы или соединяют панцирные пластины с флак-броней, что позволяет убрать или заменить их в случае поломки. У панцирей есть разные уровни защиты, с соответствующим изменением баланса между эффективностью и весом.

Броня силовика

Облегченная версия панцирной брони, броня силовика — часть униформы местных полицейских сил на планетах Империума. Несмотря на отсутствие тщательно сделанных пластин, которые носит элита Милитарум Темпестус или арбитры, она по-прежнему достаточно эффективна, чтобы иметь дело с большинством бандитов подулья или еретических отбросов.

Таблица 5-11: Броня

Название	Покрытие	ОБ	Макс. Лов.	Вес	Доступность
Простая броня					
Тяжелая кожа	Руки, корпус	1	—	5 кг	Обычно
Имперские одеяния	Руки, корпус, ноги	1	—	4 кг	Средне
Бронекомбинезон	Руки, корпус, ноги	2	—	5 кг	Редко
Кольчуга	Руки, корпус, ноги	3	35	15 кг	Обычно
Латы феодального мира	Все	5	25	30 кг	Дефицит
Жилет из ксеношкур	Корпус	6	50	20 кг	Очень редко
Флак-броня					
Флак-шлем	Голова	2	—	2 кг	Средне
Флак-перчатки	Руки	2	—	1 кг	Средне
Легкий флак-плаш	Руки, корпус, ноги	2	55	4 кг	Дефицит
Флак-жилет	Корпус	3	60	5 кг	Средне
Флак-плащ	Руки, корпус, ноги	3	55	8 кг	Дефицит
Флак-пальто	Руки, корпус	3	60	5 кг	Средне
Флак-броня имперской гвардии	Все	4	50	11 кг	Дефицит
Ячеистая броня					
Ячеистый жилет	Корпус	4	—	2 кг	Редко
Ячеистый плащ	Руки, корпус, ноги	4	60	3 кг	Очень редко
Панцирная броня					
Панцирный шлем	Голова	4	—	2 кг	Редко
Панцирные перчатки	Руки	5	—	2 кг	Редко
Панцирные наголенники	Ноги	5	—	3 кг	Редко
Легкий панцирь силовика	Все	5	45	15 кг	Редко
Панцирный нагрудник	Корпус	6	55	7 кг	Редко
Панцирь Милитарум Темпестус	Все	6	45	15 кг	Очень редко
Силовая броня					
Легкая силовая броня	Все	7	40	40 кг	Очень редко

Флак-броня

Как лазган является наиболее распространенным видом оружия в галактике, так и флак является самым распространенным видом брони — в обоих случаях благодаря их общепринятому использованию в Имперской Гвардии. Флак-броня изготавливается из множества слоев абляционной защиты и взрывопоглощающих материалов и способна отразить большинство попаданий из стрелкового оружия, шрапнель и взрывную волну. Отдельные попадания из мощного оружия могут легко пробить эту броню, но стоит учесть её легкость, низкую стоимость производства и надёжность в бою. Пока носитель брони не оказывается в центре взрыва, флак броня считается имеющий на одно ОБ больше против урона оружия с качеством взрыв.

Ячеистая броня

Ячеистая броня изготовлена из тысяч крохотных термопластовых ячеек, образующих похожий на ткань материал. Он мгновенно становится мгновенно жестким при ударе, рассеивая атаку. Наилучшие экземпляры определенно сделаны ксеносами, но даже более грубые человеческие версии обеспечивают отличную защиту.

Силовая броня

Эта продвинутая броня состоит из толстых керамических пластин и использует встроенный источник питания для увеличения силы и мобильности владельца. Многие комплекты являются реликвиями, которым сотни или даже тысячи лет. Есть самые разные типы: от более легких комплектов, подходящих элитным аколитам, до тяжелой разновидности, предназначенных для интенсивных боевых действий. Огромные и древние разновидности Адептус Астартес — это отдельный класс силовой брони, использующий специальные имплантаты, чтобы соединить броню с пользователем таким образом, каким ею никогда не сможет пользоваться или управлять обычный человек.

Легкая броня требует постоянного источника питания, обычно встроенного в костюм, который компенсирует его вес, поэтому он не учитывается в предельной грузоподъемности владельца (см. страницу 303). Она дает владельцу черту Сверхъестественная Сила (1) и увеличивает его размер на один уровень. Если не указано иное, источник питания работает в течение 1к5 часов, прежде чем потребуется перезарядка или дозаправка. В большинстве костюмов имеется съемный шлем; когда он на месте, владелец пользуется внутренним источником кислорода и стандартными вокс-системами.

Силовые поля

В то время как физическая броня часто столь же эффективна, как и внушительна (иногда одного вида тяжелобронированного аколита достаточно, чтобы подавить потенциальную ересь), есть и моменты, когда требуется скрытый подход, или ситуация требует меньшего присутствия бойцов. Силовые поля могут обеспечивать защиту в таких ситуациях, поскольку они обычно более скрытны и часто намного эффективнее. Большинство из них — маленькие, не привлекающие внимания механизмы, которые никто не понимает полностью даже среди Адептус Механикус. Некоторые из них невероятно древние творения археотеха из Тёмной эры технологий, считающиеся святыми реликвиями, которые с благоговением освящают перед каждым использованием.

Если не указано иное, силовые поля обеспечивают защиту всего тела. Включение или выключение поля занимает полудействие. Персонаж может использовать только одно поле за раз, независимо от того, сколько он их одел. Когда атакован персонаж с активным полем, но прежде проверки Уклонения, сделайте бросок 1к100. Если результат ниже или равен рейтингу защиты поля, атака аннулируется и не влияет на защищенного персонажа (хотя атака может повлиять на окружение персонажа или других близлежащих персонажей, например, если у оружие есть качество Взрыв).

Поля также могут перегружаться. Сравните бросок 1к100, сделанный что б избежать урона с **таблицей 5-13: вероятность перегрузки поля**. Если результат меньше или равен указанному числу, поле перегружается. Оно перестает функционировать до тех пор, пока не будет перезагружено или отремонтирован, что потребует успешного Очень Тяжелой (-30) проверки Техпользования.

Таблица 5-12: Силовые поля

Название	Рейтинг защиты	Вес	Доступность
Рефракторное поле	30	2 кг	Очень редко
Преобразующее поле	50	1 кг	Чрезвычайно редко
Смещающее поле	55	2 кг	Почти уникальное
Силовое поле(личное)	80	50 кг	Почти уникальное
Силовое поле (техника/статичное)	80	500 кг	Очень редко

Таблица 5-13: Вероятность перегрузки поля

Качество	Бросок перегрузки
Низкое	01-15
Обычное	01-10
Хорошее	01-05
Лучшее	01

Рефракторное поле

Рефракторные поля достаточно малы, чтобы замаскировать их под ювелирные изделия или другие украшения. Когда они включены, могут рассеять атаку по всей площади поверхности поля, чтобы свести на нет повреждения, но они также постоянно окутывают пользователей мягким ореолом, так как их энергия взаимодействует с окружающим воздухом.

Свечение активного рефракторного поля делает владельца более заметным при низком освещении или темноте и накладывает штраф -20 на все проверки Скрытности, которые он делает.

Преобразующее поле

Также известные как сияющие поля, эти устройства преобразуют энергию атаки в излучаемый свет, часто достаточно сильно, чтобы действовать на ближайших врагов как ослепительная вспышка. Более мощная версия, известная как розарий, часто вручается членам Экклезиархии для защиты от атак еретиков и нечестивцев.

Если преобразующее поле блокирует более 12 урона от одной атаки, высвобожденный свет достаточно силен, чтобы действовать как взрыв фотонной гранаты с эпицентром на владельце поля (см. страницу 192). Эта вспышка не влияет на персонажа, носящего преобразующее поле.

Смещающее поле

Смещающие поля мощные, но иногда так же опасны в применении, как и сама атака. Они работают не за счет поглощения или перераспределения энергии атаки, а вместо перемещают владельца в пространстве при помощью миниатюрной технологии варп-прыжка. Этот скачок обычно запускается через датчики, размещенные на устройстве, хотя его можно также активировать вручную, если это необходимо. Каждая активация несет высочайший риск незащищенного путешествия через эмпиреи; даже когда тело спасено, душа рискует проклятием.

Когда поле успешно аннулирует атаку, владелец перемещается в случайном направлении с использованием **Диаграммы Направлений** на странице 284. Киньте 3к10 на количество преодоленных метров — пользователь всегда появляется на прочной опоре и в подходящем пустом пространстве. Если все три кости получают одинаковое количество (например, три семерки), пользователь не появляется 1к5 раундов и получает одно очко Порчи от воздействия неестественных энергий в варпе. Если активация внезапна, то пользователь не может действовать в течение одного раунда, пока он не придет в себя.

Силовое поле

В отличие от большинства других полей, силовые — большие, громоздкие штуковины, которые нелегко спрятать. Личные версии следует носить как тяжелые ранцы, в то время как большие из-за веса и размера снабжены механизмами движения. Силовые поля очень эффективны, они проецируют стену энергии, чтобы сводить на нет внешние атаки, но после активации у них быстро заканчивается энергия.

Силовое поле заставляет воздух заметно пульсировать и трескаться от статического разряда, накладывая штраф -20 на все проверки Скрытности. Он также не защищает стрелковых атак, совершенных с расстояния менее 1 метра, а так же от рукопашных атак.

Снаряжение

«Пакуйте всё. Как только мы тут застрянем, времени достать еще не останется.»

— Янто Ка'Ви, готовясь к атаке на Орден Чистоты

Хотя оружие и доспехи имеют первостепенное значение в бою, другое снаряжение необходимо для расследования ересей, внедрения в культы и допроса виновных. Вещи в этом разделе помогут обеспечить мирские потребности, от одежды до продвинутых медикаментов, дабы аколит в своем служении Императору был настолько эффективным, насколько это возможно.

Одежда и личные вещи

Ниже перечислены предметы, которые одевают или носят для личного использования, от различной одежды до любимых памятных вещей прошлых, более простых жизней

Амортизирующая перчатка

У этих перчаток имеются блокирующиеся пластины, соединенные с мемопроводом. Когда носящий сжимает рукоять оружия, пластины перчатки смыкаются, образуя жесткий зажим вокруг руки и запястья, защищая их от повреждений при выстреле. Персонаж, носящий амортизирующую перчатку может стрелять из ручного оружия с одной руки без обычного штрафа -20. В дополнение, пистолеты, требующие для стрельбы две руки, могут быть использованы с одной без штрафа. Обратите внимание, что выучка по-прежнему требуется для правильного использования оружия, за ее отсутствие стрелок получает -20 штраф.

Вакуумные наушники

Каждое из этих крошечных устройств может ограничить громкие звуковые помехи (например, взрывы), автоматически обнаруживая и уменьшая чрезмерный шум до приемлемого уровня. Одевший наушники получает +20 к проверкам Выносливости от воздействий звуковых, слуховых или от оглушающего оружия.

Взрывной ошейник

Он дает штрафникам дополнительный стимул сражаться и искупать свои грехи перед императором, а так же хорошо удерживает в узде захваченных пленных. Каждый из этих тяжелых ошейников поставляется с дистанционным пультом, обычно с дальностью 1 км. Пульт дистанционного управления может либо снять, либо взорвать ошейник, который автоматически взрывается, если находится за пределами дистанции более 5 минут.

При срабатывании взрывчатка на воротнике взрывается. В результате обезглавливание мгновенно убивает носящего и считается, что взорвалась фраг-граната (см. страницу 191). Снятие взрывного ошейника без пульта дистанционного управления требует прохождения Тяжёлой (-20) проверки Техпользования. Если персонаж, пытающийся снять ошейник, проваливается на две и более степени, ошейник детонирует.

Таблица 5-14: Одежда и личные вещи

Название	Вес	Доступность
Амортизирующая перчатка	0.5 кг	Редко
Вакуумные наушники	–	Очень редко
Взрывной ошейник	3 кг	Дефицит
Инфракрасные очки	0.5 кг	Очень редко
Костюм для выживания	–	Средне
Одежда	2 кг	Распространено
Противогаз	1 кг	Дефицит
Пустотный скафандр	8 кг	Дефицит
Разгрузочный жилет	2 кг	Дефицит
Респиратор	0.5 кг	Средне
Рюкзак	2 кг	Распространено
Синтекожа	2 кг	Очень редко
Скрытая кобура	1 кг	Средне
Фильтры-затычки	–	Обычно
Фотовизоры/фотолинзы	0.5 кг	Дефицит
Хамелеолиновый плащ	0.5 кг	Редко
Хроно	–	Изобильно

Инфракрасные очки

Это устройство показывает тепловое изображение, чтобы носитель мог обнаружить то, что иначе были бы скрыто в дымке туманов и мрака. Модели Низкого качества не могут скрыть свою истинную природу и представляют собой громоздкие очки со светящимися линзами; модели хорошего и лучшего качества могут быть замаскированы под обычные очки. Персонаж, носящий эти очки, не получает штрафов в темноте, напротив, ночью он получает бонус +20 к поверкам Восприятия, основанным на зрении.

Костюм для выживания

При работе в суровых и экстремальных условиях (особенно, когда заранее неизвестно, какими будут), костюмы для выживания – необходимость. Неважно, слишком жарко или слишком холодно, костюм может поддерживать надлежащую температуру тела и влажность благодаря превосходным возможностям изоляции. Используя

Одежды Аскеллона

В секторе Аскеллон есть множество миров и культур, от декадентского изобилия Юноны до грибных равнин Орски. Одежда, которую носят на этих мирах бесконечные миллиарды людей еще более разнообразна, с настоящим поклонением какому-то фасону на определенных хаб-уровнях многих ульев или обычаев банд, которые под угрозой смерти должны быть соблюдены в каждом стежке. Ниже приведены примеры бесчисленных типов и стилей, которые можно увидеть в этом секторе. Аколиты, желающие вписаться в окружение или выделиться из него, могут использовать их как руководство.

Ветхое тряпье

Распространенное в глубинах Десолеума, оно делается из разнообразных обрывков одежды, содранных с трупов или выловленных из потоков канализации и затем связанных вместе в бесформенные покровы. Некоторые из этих лохмотьев когда-то могли быть тончайшими шелками или ксеношкурами, но мало кто замечает подобные детали среди грязи, заляпавшей материал и слабого освещения.

Спецодежда Порт-Локхарта

Стандартная одежда для обслуживающих работников на транспортных уровнях Порт-Локхарта, эти прочные и дешевые комбинезоны производятся в различных расцветках и узорах, обозначающих положение и специальность. Они также обеспечивают минимальную защиту от внезапных взрывов на взлетной полосе и едкого топлива.

Комбинезоны торговцев

Многие набирающие вес торговцы мира Сноп стали использовать эти удобные комбинезоны из гибкого материала, принимающего форму владельца, Их более грубый вариант носят многие рабочие планеты. В то время, как комбинезоны обычно более распространены среди тех, чьи обязанности связаны с физическим трудом или риском, тут они стали вопросом моды, со сложными глифами, обозначающими принадлежность к дому.

Судебные мантии

Тяжелые и инструктированные слоями вышивки в память о каждом правителе, которым была благословлена Юнона, эти мантии распространены во многих судах и других учреждениях законников, от самых ничтожных бумагомарак до лордов-судей.

Зеркальная ткань

Новый фасон ткани неизвестного происхождения. Одежда из этого материала напоминает жидкое серебро, мягко драпируя богатых и властных из Воксис-Прайм в волнах идеального отражения. Ее почти невозможно найти и дело тут скорее в нужных связях, чем в деньгах. Ходят упорные слухи о том, насколько далеко некоторые зашли и какие ужасающие обещания они дали, что б завладеть ей.

разницу между температурой тела и наружной температурой для запуска термоэлектрических силовых ячеек, он также имеет системы переработки пота в питьевую воду. В большинстве костюмов есть капюшон, а также очки для защиты головы и лица. Хотя его защита не вечна, в чрезвычайных ситуациях средней продолжительности костюм может помочь поддерживать жизнь до спасения.

Костюм дает +20 бонус для любых проверок, сделанных, чтобы противостоять воздействию экстремальных условий. Костюмы хорошего и лучшего качества предоставляют бонусы +25 и +30 соответственно, в то время как костюмы Низкого качества будут работать только три дня, прежде чем их внутренние механизмы выйдут из строя и им потребуется устранение из экстремальных температур для перезарядки.

Одежда

Стили одежды сильно различаются по всему Империуму, некоторые предоставляют базовую защиту, не думая об эстетике, некоторые сосредотачиваются на украшении, не беспокоясь об окружающей среде или о иных меньших заботах. Для некоторых стили одежды устанавливаются при рождении или по заводским диктатам. Другие принимают стили своей банды, секты, дома или иной принадлежности. В то время как базовая одежда, обычная для местности, должна быть простой в приобретении, более сложный, высокостатусный или предназначенный для особой цели наряд должно быть сложнее найти, а мастер игры выступает в качестве окончательного арбитра по его доступности или созданию.

Противогаз

Эти устройства хранят и рециркулируют пригодный для дыхания воздух через маску и внешний резервуар, они предназначены для защиты носящего даже в самой токсичной атмосфере и даже позволяют ему выжить под водой. Однако, обычно канистра противогаза содержит запас воздуха лишь на один час и должна быть своевременно заменена, что занимает полное действие. Модели хорошего качества действуют два часа, в то время как Низкого качества требуют двух полных действий для замены канистры. Сменные канистры имеют дефицитную доступность.

Пустотный скафандр

Эти полностью изолированные костюмы необходимы для работы в вакууме космоса, но также могут быть полезны в токсичных или враждебных условиях. В пустотном костюме обычного качества есть воздуха на 12 часов и он налагает штраф -10 на проверки ловкости. В версиях Низкого качества воздуха только на 6 часов, а хорошие и лучшие не дают штраф ловкости.

Разгрузочный жилет

В то время как этот носимый поверх прочей одежды жилет не обеспечивает дополнительной защиты, он включает в себя многочисленные сумки и ремни для дополнительных магазинов, вспомогательного вооружения и гранат в пределах быстрой досягаемости. Также он может быть выполнен в виде поясной сумки, кобуры, бандольеров и жилета. Он может без проблем выдержать 15 кг. Во время хода персонажа предметы, находящиеся в разгрузочном жилете, можно достать за свободное действие. Одновременно можно носить только один рюкзак или разгрузочный жилет.

Респиратор

Простая дыхательная маска, покрывающая нос и рот или все лицо, обеспечивая гораздо лучшую защиту, чем фильтры-затычки . Персонаж, надевающий респиратор, получает +30 бонус к проверке Выносливости на сопротивление воздействию газа, и может перекинуть проваленный результат. Модели хорошего качества добавляют дополнительно +10, в то время как модели Низкого качества должны быть заменены через 10 часов использования, так как фильтр забивается и непригоден для использования.

Рюкзак

Эти личные вещи для переноски могут варьироваться от контейнеров из плотной ткани до сложных, приспособленных для тела устройств с комфортной внутренней фиксацией. Все они позволяют носителю дополнительно носить примерно 30 кг веса, но что бы вынуть вещь из рюкзака необходимо потратить полное действие. Одновременно можно носить только один рюкзак или разгрузочный жилет.

Синтекожа

Синтекожа – это биореактивный комбинезон с инертной, не отражающей поверхностью, принимающий форму носящего его человека. Синтекожа дает 2 ОБ всем зонам и бонус +10 к проверкам на скрытность. Вдобавок, синтекожа делает носителя невидимым для инфракрасных очков и ночного зрения.

Скрытая кобура

Эти кобуры могут содержать небольшой пистолет, такой как автопистолет или автостаб. Их носят под маскировочной одеждой, что б скрыть оружие от наблюдателей. Попытки обнаружить такое оружие получают -20 штраф, но действие Подготовить этого оружия становится полным действием, а не полудействием (или полудействием, а не свободным действием, если это применимо).

Фильтры-затычки

Затычки, вставляемые в каждую ноздрю, чтобы отсеивать наиболее загрязненные и опасные газы. Персонаж, носящий фильтры-затычки, получает бонус +20 к любым проверкам Выносливости с целью противостоять эффектам газов. Хорошее качество дает дополнительно +10, в то время как модели Низкого качества должны быть заменены после пяти часов использования, так как фильтр забивается и непригоден для использования.

Фотовизоры/фотолинзы

Их можно носить как роговичные линзы или как внешние очки. Фотовизоры созданы, чтобы усиливать слабый свет даже в темнейшую из ночей. Носящий линзы может видеть в темноте практически также хорошо, как и днем. Персонажи, носящие их, получают черту Ночное Зрение (см. стр. 167). Фотовизоры хорошего качества ослабляют действие фотонных гранат, делая носящего невосприимчивым к их эффектам.

Хамелеолиновый плащ

Хамелеолин – это материал, сделанный из мимических волокон, цвет которых сливается с окружающей средой. Отличный выбор для снайперов. Владелец получает +20 бонус к проверкам Скрытности. Если в свой ход он остался неподвижным, проверки Навыка Стрельбы против него получают -30 штраф до начала следующего хода.

Хроно

Хроно — это небольшие часы, и они необходимы для того, чтобы аколиты могли действовать в нужное время. Обычные версии просто указывают местное время и требуют ручной настройки, но более качественные модели могут синхронизироваться с внешними потоками данных для максимально возможной точности.

Препараты и потребляемое

Тысячелетия экспериментов и упадка привели к тому, что тысячи препаратов были доступны для всего человечества, от простых стимуляторов до мистических зелий с нечестивым эффектом. Они, наряду с более обычными продуктами питания и напитками, часто являются частью багажа аколитов при подготовке к действию.

У некоторых из этих предметов нет прямых игромеханических правил, но они могут стать частью повествовательного ролевого опыта как для аколитов, так и для НИП. Многие могут использоваться в качестве предметов торговли во множестве миров или для обогащения поведения или истории персонажа. Если мастер игры желает, могут быть созданы специальные правила; например, особенно эффективная местная смесь рекафа может позволить аколиту не спать несколько дней. Многие наркотики вызывают привыкание, и если это так, следуйте правилам с боковой панели чрезмерного употребления наркотиков и зависимости на странице 211.

Амасек

Этот освежающий напиток производится из дистиллированного вина или других ферментированных напитков и пользуется популярностью во многих регионах Империума. Это, как правило, высококачественный продукт из хорошо известных урожаев, чей букет и аромат знамениты во всем секторе.

Десолеумская поганка

Галлюциноген, изготовленный из необычных наркотических грибов, которые растут в самых древних и сырых глубинах улья Десолеум, этот препарат оказывает дезориентирующее, опьяняющее действие, которое заставляет пользователей спотыкаться, несмотря на сохранение полного спектра их чувств. Развращенные бандиты особенно любят накачивать себя им, а затем подстрекать масштабные перестрелки, крутиться вокруг в пьяном угаре и наблюдать за разрушением, которое причиняют своенравные выстрелов.

Действие дозы длится 1к10 раундов, и пользователь сразу же страдает от 1 уровня усталости, поскольку его тело дико вертится. Персонаж, находящийся под воздействием препарата, может воспользоваться искаженной перспективой, которая дает ему наркотик: один раз за это время он может перевернуть результат любого броска 1к100, обменивая десятки на единицы (превращая 73 в 37 или 91 в 19 и т. д.).

Таблица 5-15: Наркотики и потребляемое

Название	Вес	Редкость
Амасек	1 кг	Средне
Десолеумская поганка	–	Дефицит
Детокс	–	Редко
Забой†	–	Дефицит
Обскура†	–	Редко
Озверин†	–	Очень редко
Папиросы лхо	–	Обычно
Пугач†	–	Редко
Рацион	2 кг	Изобильно
Рекаф	–	Распространено
Священная смазка	–	Очень редко
Стимм†	–	Средне
Транк	1 кг	Распространено

†вызывает зависимость

Детокс

Детокс может нейтрализовать большинство опасных эффектов других наркотиков или токсинов. Доза немедленно прекращает действие, как положительное, так и отрицательное, любых химических веществ, которые субъект вдыхает, проглатывает или вводит, если только не указано, что детокс не действует против них. Однако, его использование крайне неприятно. Обычно побочные эффекты настолько экстремальны (чрезмерная рвота и диарея являются самыми мягкими), что многие скорее предпочтут свои текущие проблемы.

Так или иначе, использование детокса является одновременно болезненным и изнурительным, а так же может вызывать несколько неприятных побочных эффектов, таких как рвота, кровотечение из носа и мощное опустошение кишечника. При приеме этого препарата персонаж Оглушен на несколько раундов, количество которых равно 1к10 минус его бонус Выносливости. Результат 0 или меньше означает, что персонаж избежал неприятных эффектов.

Забой

Этот препарат, так же известный как «бойня», обостряет внимание, улучшает скорость реакции и буквально ускоряет принявшего его, но при продолжительном использовании вызывает усталость и нервные повреждения.

Одна доза увеличивает бонус Ловкости и Восприятия на 3 на 2к10 минут. Обратите внимание на то, что она не увеличивает настоящее значение характеристик. По окончании действия, персонаж должен успешно пройти +0 проверку Выносливости или получить штраф -20 к проверкам Ловкости и Восприятия на 1к5 часов. Забой вызывает зависимость.

Обскура

Хотя нередко она незаконна, обскура пользуется популярностью во многих боевых подразделениях, где бойцы жаждут передышки от постоянной битвы, а также среди гражданских, ищущих избавления от тяжестей суровой жизни. Персонаж, принявший обскуру, начинает грезить в течении 1к5 часов (в боевой ситуации считается находящимся под действием галлюциногенной гранаты).

Чрезмерное употребление наркотиков и зависимость

Когда один и тот же препарат употребляется слишком часто, особенно в короткий промежуток времени, существует вероятность, что он не окажет никакого эффекта. Это отображает вырабатывающийся у аколита иммунитет. Если вы используете более одной дозы препарата в течение 24 часов, необходимо пройти Ординарную (+10) проверку Выносливости за каждое применение после первого, с накопительным штрафом в -10. В случае неудачи, препарат не оказывает эффекта, и не будет действовать в течение 24 часов.

Чрезмерное употребление наркотиков также может привести к зависимости. Каждый раз, когда воздействие препарата, обозначенного как вызывающий зависимость, сходит на нет, использующий его должен пройти Обыденную (+20) проверку Силы Воли с модификатором -5 за каждую дозу, принятую им за прошедшую неделю. Провал означает, что пользователь является зависимым и будет страдать от одного уровня усталости, если он не получит еще одну дозу в течение 12 часов (если эта доза приведет к проверке на чрезмерное употребление, описанной выше, он должен пройти проверку, чтобы преодолеть получение уровня усталости). Один раз в день персонаж (если пожелает) может побороть зависимость, пройдя Очень Тяжелые (-30) проверки Выносливости и Силы Воли.

После окончания эффекта персонаж впадает в глубокую депрессию на 1к10 часов, если не примет другую дозу обскуры. Обскура вызывает зависимость.

Озверин

Общее название группы боевых препаратов, часто используемых среди новобранцев и штурмовых подразделений, особенно в штрафных легионах. После введения дозы этого вещества, субъект становится бесстрашным и фанатичным в бою, готовый встретить любого врага, какой бы самоубийственной не была схватка.

Персонаж, использующий озверин, получает талант Неистовство и немедленно входит в него. Одна доза этого препарата действует в течение 1к10 минут. Озверин вызывает зависимость.

Папиросы лхо

Легкий наркотик. Каждая папироса содержит сушеные листья растений, которые выделяют ароматный, стимулирующий дым при воспламенении и вдыхании через дешевую трубочку, которая сгорает вместе с наркотиком. Поскольку листья меняются в зависимости от планеты, лхо так же может меняться от мира к миру, что часто делает их полезными предметами для торговли.

Пугач

Полностью запрещенный наркотик, пугач пробуждает и усиливает наиболее опасное воздействие: психические способности. Даже самое краткое прикосновение к варпу и Разрушительным Силам, которые обитают внутри, может вызвать вторжение демонов и худшие вещи, но в отчаянных обстоятельствах даже эти ужасные последствия игнорируются.

Если персонаж без пси-рейтинга принимает дозу пугача, он должен успешно пройти Серьёзную (+0) проверку Силы Воли или получить 1к5 очков Безумия, так как его разум наполняется ужасающими видениями варпа. При успехе, использовавший получает психосилу, указанную в **таблице 5-16: Эффекты пугача**. Сила остается на 1к5 часов и если использовавший пугач делает проверку на проявление психосилы, он считается имеющим пси-рейтинг 1.

Если персонаж с пси-рейтингом 1 или более использует пугач, он должен пройти Серьезную (+0) проверку Силы Воли. В случае неудачи он получает очко безумия, при этом не проявляется никаких других эффектов. В случае успеха персонаж получает +1 к пси-рейтингу и +25 ко всем броскам по **таблице 6-2: Психические феномены** в течение часа.

Пугач вызывает зависимость и, в зависимости от местности, просто за обладание им может последовать серьезное наказание от местных властей или даже казнь.

Таблица 5-16: Эффекты пугача

Бросок к100	Полученная сила
01-04	Швыряние
05-08	Сдавливание
09-12	Доминирование
13-16	Живучесть
17-20	Ослабление
21-24	Огненный щит
25-28	Пламенное дыхание
29-32	Предчувствие
33-36	Галлюцинации
37-40	Укрепление сил
41-44	Несчастье
45-48	Объюрацион Механикум
49-52	Идеальный расчет времени
53-56	Предвидение
57-60	Психический вопль
61-64	Виток судьбы
65-68	Акустическая волна
69-72	Разрывающий заряд
73-76	Самопроизвольное возгорание
77-80	Телекинетический купол
81-84	Погибельный вихрь
85-88	Киньте два раза, получите обе силы.
89-92	Выберите любую силу.
93-96	Получите 1 очко безумия и кидайте снова.
97-100	Получите 3 очка безумия.

Рацион

Эти небольшие пайки содержат концентрированные или обезвоженные пищевые продукты, подходящие для одного полного приема пищи, а также включают витаминные добавки, воду, белковые батончики и согревающие гранулы. Хорошо сделанные рационы вполне приемлемы, но даже искусный шеф-повар ратлингов будет испытывать трудности с плохими ингредиентами, используемыми в более дешевых пайках.

Рационы не только не дают аколитам умереть от голода, но и помогают сохранить эффективность в полевых условиях. Употребление одного или нескольких рационов (или другой сопоставимой пищи) во время не менее чем двухчасового отдыха снимает один дополнительный уровень усталости.

Рекаф

Обычное питье, способное предоставить как приятный вкус, так и легкую стимуляцию. Многие в секторе начинают своей день с горячего рекафа, от имперских гвардейцев, сражающихся с ксеноугрозой на боевых рубежах, до аколитов, стремящихся сохранить бдительность на ночном бдении возле подозрительного убежища культа.

Потребление рекафа помогает обострить чувства, притупленные истощением, помимо этого доза снимает один уровень усталости персонажа. Кумулятивный штраф на проверки Выносливости, сделанные из-за потребления дополнительных доз рекафа, составляет -20 вместо обычных -10.

Священная смазка

Священное машинное масло, благословлённое Омниссией, высоко ценится за успокаивающие действие, которое оно оказывает на непокорных духов машины. Если смазать им оружие (за полное действие), то оружие гарантированно не заест (см. страницу 277), в течение количества выстрелов, равного ёмкости магазина этого оружия. Если смазать уже заевшее оружие, то заедание тут же устраняется, но священная смазка не оказывает никакого дополнительного эффекта.

Стимм

Дозы стимма достаточно, что б дать энергию утомленному и скрыть боль кратковременной живучестью, нередко этого хватает для того, что бы привести затянувшуюся схватку к успешному завершению. Эффект дозы стимма длится 3к10 раундов. На протяжении этого времени персонаж игнорирует любое снижение характеристик от урона и критического урона, а кроме того не может быть Оглушён. Когда эффект стимма заканчивается, персонаж получает штраф -20 к проверкам Силы, Выносливости и Ловкости на один час, а так же получает один уровень усталости. Стимм вызывает зависимость.

Транк

Термин "транк" охватывает различный кустарно дистиллированный алкоголь, изготавливаемый подонками из подулья, преступниками и даже гвардейцами, которые нуждаются в передышке от своей ужасной доли. Транк отупляет тело и ум, а опьянение от него совсем не похоже на действие амасека, пойла и другого алкоголя. Хотя конечный эффект похож, но последствия употребления транка неприятны, включая депрессию и отвратительный привкус.

Инструменты

В то время как большинство аколитов воздерживаются от чрезмерной зависимости от устройств или других приспособлений во время выполнения своих священных обязанностей, нет никаких сомнений в том, что наличие правильного инструмента в нужное время может иметь жизненно важное значение для успеха. Ниже описана лишь часть принадлежностей, вспомогательных средств и других инструментов, которые могут помочь в борьбе с ересями или худшими вещами по всему сектору.

Автоперо

Искусно сделанные латунные приспособления в пятнах чернил, с выращенными в пробирке или искусственными перьями, эти устройства позволяют копировать текст или транскрибировать речь с впечатляющей точностью и аккуратностью. Многие писари имеют при себе портативные устройства, подходящие для записи сеансов допроса или перевода с языка ксеносов. Персонаж с подходящим умением Ремесло может использовать автоперо, что б получить +10 бонус к проверкам, включающим в себя запись данных.

Ауспик/сканер

Эти стандартные имперские устройства обнаружения используются для выявления излучений энергии, движения, признаков биологической жизни и другой информации. Персонаж, использующий ауспик, получает бонус +20 к проверкам Бдительности и может выполнять проверку Техпользования за свободное действие, чтобы использовать авгур для обнаружения вещей, недоступных человеческим чувствам, например невидимые газы, близкие признаки жизни или окружающую радиацию. Стандартная дальность авгура равна 50 метрам, однако стены толще 50 сантиметров и некоторые отражающие материалы могут блокировать сканер. Модели хорошего качества увеличивают бонус до +30, но плохие проникают всего сквозь 20 сантиметров материала.

Вокс-передатчик

Стандартное имперское коммуникационное устройство для дальних дистанций, вокс-передатчики могут получать и передавать сигнал на другие устройства в пределах 100 километров и могут добить до большинства орбитальных судов над собой. Модели более высокого качества имеют больший радиус действия и могут включать в себя шифрование и другие параметры безопасности.

Вокс-перехватчик

Почти еретические в глазах Механикус, эти устройства перехватывают сигналы вокса или передачи данных. После успешного проведения проверки Техпользования (со сложностью, назначенной мастером игры и основанной на ситуации и сигнале) пользователь может использовать его для получения сигнала или передачи в пределах 1 км в течение нескольких минут, равных его степеням успеха. Если персонаж терпит неудачу с количеством степеней провала, превышающих его бонус Интеллекта, отправитель и получатель сигнала узнают, что кто-то пытается его перехватить.

Генератор помех

Как следует из названия, это устройство подавляет локальные передачи вокса, данных или чего-либо другого в пределах примерно километра. Обычные модели действуют неприкрыто и очевидно, так что передающие сигнал понимают, что их глушат. Более сложные версии глушат передачи точно настроенными частотами, поэтому никто не обнаруживает их воздействие.

Генератор статики

Простой, но заметный, он излучает мощную сферу белого шума через часто используемые частоты передачи в пределах 30 метров. Коммуникационные устройства не функционируют, но всем пользователям ясно, что сигнал оборвался, и генератор можно легко найти. Тем не менее, при установке таймера и размещении рядом с линией связи, они эффективны для кратковременного саботажа.

Гравишют

Применяемые Имперской Гвардией для высадки на поле битвы с воздуха, гравишюты используют антигравитационные поля, чтобы замедлить быстрое падение до контролируемого (и безопасного) спуска, в то время как небольшие реактивные струи обеспечивают дополнительное торможение и ловко направляют владельца. В отличие от прыжковых ранцев, гравишюты полезны только для безопасного приземления и не могут использоваться для полетов или прыжков.

Если персонаж проходит Серьезную (+0) проверку Ловкости или +20 проверку Управления (Аэронавтика), гравишют обеспечивает безопасное и управляемое падение с любой высоты; в противном случае персонаж считается упавшим с высоты двух метров за каждую степень провала (см. падение на стр. 289 **Главы VII: Бой**).

Громкоговоритель

Неважно, выкрикивают они приказы сквозь свирепый рев битвы или обращаются к толпе из тысяч верующих, слугам Империума зачастую требуется большая громкость и мегафон — идеально подходящее средство. Каждый из них может усиливать нормальную громкость речи так, что бы толпа ясно слышала любое слово говорящего.

Диагностор

Диагностор – сложный медицинский прибор, использующийся по всей галактике. Он способен выявить и диагностировать почти любой известный в Империуме недуг, и может входить в состав медицинских комплектов, сервочерепов и специальных сервиторов. Любой человек из Имперской Гвардии, обученный медицинским познаниям, умеет его использовать. Диагностор даёт бонус +20 к проверкам Медики и Восприятия, направленным на определение болезни. Успех позволяет определить надлежащее лечение.

Инъектор

Многим препаратам требуется устройство для введения дозы, такое как шприц, распылитель или газовая колба. Каждый из них может содержать одну дозу любого препарата, которую персонаж может ввести за полудействие.

Инфопланшет

Инфопланшеты широко распространёны в Империуме. Их главное назначение – хранить и воспроизводить печатные тексты и другие медиаданные, такие как видео и аудиозаписи. Инфопланшеты хорошего качества могут перезаписывать информацию, или обмениваться данными с другими устройствами.

Комби-инструмент

Большинство комби-инструментов представляют собой небольшие компактные устройства, заполненные складными и удлиняющими щупами, лезвиями, крючками и разъемами. Они идеально подходят для задабривания непокорных машин, ремонта поврежденных устройств и, в общем, усмирения заблудших машинных духов по желанию владельца. Персонаж, использующий комби-инструмент, получает бонус +10 к проверкам Техпользования.

Крикун

Эта бесконтактная сигнализация издает пронзительный вопль, когда замечает злоумышленников. Крикуны могут обнаруживать звук, движение и даже запахи. Чтобы использовать крикуна, нужно успешно пройти +0 проверку Техпользования. Мастер игры сам делает тайный бросок, поэтому игроки не могут быть уверенным, сработает устройство или нет. Будучи установленным, крикун имеет Восприятие 75 в вопросах обнаружения звука или движения. Обнаружив нарушителя, он подает сигнал тревоги, слышимый на расстоянии до 1 километра. Двери, стены и другие препятствия могут уменьшить дальность звука.

Модели Низкого качества обнаруживают только громкие шумы или быстрое движение. Хорошие модели могут

обнаруживать определенные звуки, движения или даже диапазоны запахов, а так же могут иметь более скрытные методы предупреждения(например, вопить только в вокс-канал).

Лазрезак

Идеально подходящие для вскрытия дверей и переборок, лазрезаки изначально предназначались для горного дела, где их недальнобойный, но интенсивный режущий луч мог разрезать даже самую прочную породу. Большинство может разрезать или сварить около 10 см металла в зависимости от его толщины. Лазрезаки большие и громоздкие, поэтому их можно использовать только в качестве Тяжелого оружия (при этом они считаются мельтаганом без специальных качеств) против неподвижных целей в пределах двух метров.

Магнитные ботинки

Эти массивные и тяжёлые ботинки оснащены электромагнитами, позволяющими закрепляться на металлических поверхностях, например на внешней обшивке, и часто входят в корабельные спаскомплекты. Магнитные ботинки уменьшают движение и бонус Ловкости на 2, но позволяют нормально передвигаться в зонах с низкой или нулевой гравитацией, при наличии в них подходящей поверхности

Магнокуляры

Это мощные усилители зрения, которые увеличивают изображение удаленных объектов. гарантируя, что ни одна ересь не останется незамеченной. Более продвинутые магнокуляры высокого качества могут так же указывать расстояние, обнаруживать источники тепла, вычислять позицию цели и делать пикт-снимки для последующего анализа.

Маскировочный набор

Аколиты часто скрывают свою истинную личность во время расследования, либо создавая новые личности, либо притворяясь другими. Этот набор содержит следующее:

- **Базовый макияж**: дает бонус +10 для проверок, сделанных для визуальной маскировки персонажа.
- **Протезные приспособления**: позволяет персонажу выдавать себя за индивидов
- **Кожные красители**: позволяет персонажу выдавать себя за личности с различным цветом кожи.
- **Вокальный расширитель**: предоставляет бонус +10 проверкам Обмана с целью имитировать другой голос.
- **Глазные линзы**: позволяет персонажу выдавать себя за личности с различным цветом глаз.

Набор может быть пополнен этим количеством материалов без проверки реквизиции, пока персонаж находится в месте, где они доступны.

Медпакет

Медпакеты содержат пластырь из синтекожи, антисептики, самозаклеивающиеся повязки, жгуты и другие медицинские средства. Стандартный комплект предоставляет бонус +10 для проверок Медики, если у владельца есть соответствующее умение. Продвинутые версии также содержат токсины, распылители синтекожи, диагностические когитаторы и другое высококачественное оборудование. Они предоставляют бонус +20 для проверок Медики (независимо от того, обладает ли владелец этим умением), но весят дополнительно 3 килограмма и имеют Редкую доступность вместо Обычной.

Микро-наушник

Так же известные, как комм-бусины, эти маленькие устройства носятся в ушах и позволяют вести переговоры примерно в пределах километра (в зависимости от погоды и местности). Каждый из них вставляется прямо в ухо, а модели более высокого качества почти невозможно обнаружить при обычном осмотре.

Монозадачный сервочереп

Серво-черепа представляют собой почетные останки уважаемых имперских слуг и техножрецов, которые продолжают службу даже после смерти. Череп тщательно очищается и гравируется, затем снабжается машинным духом для управления его действиями и крошечными гравитационными покрытиями для поддержания в полете. Монозадачные модели предназначены для одной основной функции и являются обыденностью на многих мирах. Каждая из них отвечает на основные словесные команды, и если не указано иное, сервочереп всегда находится рядом со своим хозяином. Нижеприведенные типы представляют собой лишь часть бесчисленных шаблонов, встречающихся во всем секторе.

- **Авгур**: Череп содержит сканеры и системы вокса для трансляции своих находок. Персонаж получает преимущества ауспика, пока сервочереп находится в пределах 10 метров и активен.
- **Иллюминация**: Череп оснащен светошаром или горящей жаровней для освещения площади с радиусом в 20 метров.
- **Громкоговоритель**: Сервочереп включает в себя мегафон, который может воспроизводить записанную речь или усиливать речь своего хозяина, согласно его приказам.
- **Медицинский**: череп оснащен медицинским сканером и инструментами. Персонаж получает преимущества стандартного медпакета, если серво-череп находится в пределах 2 метров и активен.
- **Вспомогательный**: череп оснащен датчиками, разъемами и инструментами, помогающими в технических задачах. Персонаж получает преимущества комби-инструмента, пока серво-череп находится поблизости и активен.

Мультиключ

Поскольку мультиключ может открыть большинство имперских замков, его не часто увидишь в руках честных имперских граждан. По этой же причине мультиключи пользуются спросом у преступников и других элементов с сомнительной репутацией. Персонаж с мультиключом получает бонус +30 ко всем проверкам Безопасности при попытке открыть замок.

Мультикомпас

Это древнее устройство незаменимо при исследовании новых миров, но лишь у немногих достаточно влияния, чтобы заполучить его. После нескольких секунд анализа информации о планете мультикомпас может прокладывать путь, отображать топографические карты, выводить направление на магнитный полюс, информацию о высоте и многое другое. Обладание мультикомпасом даёт бонус +20 ко всем проверкам Выживания и Навигации (Наземная).

Набор для письма

Простые и незамысловатые, стандартные наборы для письма содержат пергамент, чернила и перья, чтобы расшифровать признания, наметить важные находки и оставить сообщения для других аколитов.

Набор истязателя

Каждый из этих наборов используется при получении информации от упорствующих и нераскаявшихся. У каждого дознавателя свои излюбленные методы воздействия, поэтому каждый из них так же уникален, как и его обладатель. Большинство содержит поражающий воображение набор ножей, иглы, химикаты, наркотики, крючья, термощипцы, нейронные зонды и другие приспособления, необходимые для получения истины.

Персонаж с набором истязателя получает бонус +20 ко всем проверкам Допроса.

Набор регицида

Игра для двух игроков, в которую играют все классы, от смиренных уборщиков до знати шпилей. Регициду просто научится, но трудно им овладеть. Многие офицеры Имперской Гвардии оттачивают свое тактическое чутье с небольшими наборами, которые помещаются в их боевые комплекты. Обычная игра в регицид занимает 1к5 часов и, хотя обычно у нее нет игровых эффектов, мастер игры может дать на день +10 бонус на проверки, основанные на Общительности с противником за хороший отыгрыш.

Наручники

Нельзя встретить охотника за головами или силовика без нескольких комплектов этих прочных ограничителей, хотя нередко их используют, чтоб приковать жертву к алтарю культа или для других, более тёмных целей. Закованный в наручники персонаж получает штраф -40 ко всем проверкам Навыка Стрельбы и Навыка Рукопашной.

Ноль-жезл

Немногие вещи так же вселяют ужас, как псайкер, призывающий нечестивые силы варпа искажать реальность и разрывать души. Хотя вера в Императора всегда важна, ноль-жезл также может быть эффективным в ликвидации подобных угроз. Большинство ноль-жезлов являются короткими обсидиановыми цилиндрами, по которым часто ползут тайные знаки и глифы. Каждый из них может ослабить силы любых псайкеров в пределах 2к10 метров, заставляя их делать все проверки на использование психосил со штрафом -30.

Они также предоставляют аколиту личную защиту от психических атак, давая +30 бонус на противостояние любой психической силе, которая непосредственно на него влияет. Ноль-жезл действует как дубинка с качеством Силовое Поле при использовании в ближнем бою.

Пикт рекордер

Пикт рекордеры (или просто пиктеры) – это относительно простые устройства для съемки аудиовизуальной медиа, некоторые имеют голографические функции. Большинство могут также проигрывать записанное, а некоторые даже встроены в особых пикт-сервиторов, которых можно использовать для записи опасных событий или автономной записи происшествий для последующей кодификации.

Подрывной набор

Некоторые расследования заканчиваются взрывными результатами, и эти комплекты необходимы для подобного финала. Они содержат инструменты, позволяющие персонажу с легкостью установить сложные детонационные устройства и взрывчатые вещества. Каждый комплект включает в себя следующее:

- **Пять подрывных зарядов**: они детонируют с тем же эффектом, что и крак-гранаты (см. страницу 192).
- **100 метров детонирующего шнура**: этот тонкий канат может быть подожжен любым источником огня или детонатором, и горит со скоростью 10 секунд на метр, полезный для задержки взрыва или его активации на расстоянии.
- **Пять детонаторов с датчиком давления**: их можно использовать для активации детонирующего шнура или непосредственно взрывчатых веществ.

Набор может быть пополнен этим количеством материалов без проверки Реквизиции, пока персонаж находится в месте, где они доступны.

Пси-фокус

Многие псайкеры используют эти маленькие персонализированные предметы, чтобы укрепить себя перед тем, как воззвать к ужасным силам варпа. Каждый отличается; некоторые могут быть не более, чем отрезанной костью пальца или засушенным цветком, в то время как другие могут быть мягко светящимися кристаллами или глифами из полого железа. Все, однако, специально приведены к гармони со своими носителями посредством длительной медитации или ритуала, что позволяет им эффективнее контролировать свои способности. Когда псайкер с пси-фокусом делает проверку Фокусировки Силы (см. страницу 238), он получает бонус +10.

Ручной целеуказатель

Ручной целеуказатель — небольшое устройство, используемое в большинстве сил Империума. Он способен определять дальность целей, используя оптические прицелы для масштабирования, системы прогнозирования для стрельбы и тому подобное. Обычно целеуказатель используется корректировщиками, направляющими артиллерийский обстрел. Аколит с ручным целеуказателем может потратить полудействие, чтобы дать другому персонажу дополнительный бонус +20 к следующей проверке Навыка Стрельбы при использовании оружия с качеством Непрямая наводка.

Светошар/лампа

Как Инквизиция подобна свету, разгоняющему поглощающую душу тьму, так и эти маленькие переносные лампы действуют против физической темноты ночи. Светошары имеют размер примерно в кулак и могут освещать площадь в десятки метров в радиусе, в то время как цилиндрические лампы проецируют более узкий конический луч, но на вдвое большее расстояние. И те, и те, будут работать примерно пять часов до того, как их батареи потребуют перезарядки или замены.

Страховочный пояс

Простой, но надежный страховочный пояс с магнитной или обычной пряжкой, намотанный на компактную катушку, крепится к поясу или плечевым ремням. При использовании он обеспечивают относительную безопасность при спуске по вертикальным поверхностям или предотвращение падения с шатких крыш. Персонаж, использующий страховочный пояс для вертикального спуска, получает +30 к проверкам Лазания и не может упасть в случае провала. Обычный пояс может выдержать 150 кг, а пояс хорошего качества — все 200.

Стуммер

В противоположность крикуну, стуммер скрывает шум в пределах пяти метров благодаря звуковым датчикам и сдерживающим механизмам. Персонаж несущий активный стуммер получает бонус +30 к проверкам Скрытности. Обычно заряда стуммера хватает на 20 минут непрерывного использования, после чего его необходимо перезарядить (на что уходит около одного часа).

Таблица 5-17: Инструменты

Название	Вес	Доступность
Автоперо	—	Дефицит
Ауспик/сканер	0.5 кг	Дефицит
Вокс-передатчик	4 кг	Дефицит
Вокс-перехватчик	1 кг	Очень редко
Генератор помех	2 кг	Редко
Генератор статики	3 кг	Очень редко
Гравишют	15 кг	Редко
Громкоговоритель	4 кг	Дефицит
Диагностор	4 кг	Редко
Инъектор	0.5 кг	Обычно
Инфопланшет	0.5 кг	Обычно
Комби-инструмент	1 кг	Редко
Крикун	2 кг	Дефицит
Лазрезак	4 кг	Средне
Магнитные ботинки	2 кг	Редко
Магнокуляры	0.5 кг	Средне
Маскировочный набор	2 кг	Очень редко
Медпакет	2 кг	Обычно
Микро-наушник	—	Средне
Монозадачный сервочереп	2 кг	Редко
Мультиключ	—	Дефицит
Мультикомпас	4 кг	Почти уникально
Набор для письма	2 кг	Изобильно
Набор истязателя	2 кг	Очень редко
Набор регицида	1 кг	Изобильно
Наручники	1 кг	Изобильно
Ноль-жезл	1 кг	Почти уникально
Пикт рекордер	1 кг	Средне
Подрывной набор	4 кг	Очень редко
Пси-фокус	—	Средне
Ручной целеуказатель	0.5 кг	Дефицит
Светошар/лампа	0.5 кг	Распространено
Страховочный пояс	2 кг	Обычно
Стуммер	2 кг	Средне
Тросомет	2 кг	Обычно
Хирургические иглы	0.5 кг	Средне

Тросомет

Тросомет использует небольшую пусковую установку или пистолет, чтобы выстреливать крюк или магнитный захват на длинном (100 м), прочном тросе. Закрепив тросомет в нужном месте, например за поверхность крыши, можно вручную карабкаться по веревке или активировать силовой подъемник, который будет поднимать владельца приблизительно на пять метров за раунд. Обычная модель может выдержать 150 кг, а хорошая или лучшая — 200 кг.

Хирургические иглы

Распространенные на полях битв по всему Империуму, хирургические иглы используются, чтоб быстро зашить раны для предотвращения кровопотери. Они могут быть различной формы: от простой иглы и нити до архаичных устройств, которые скрепляют рану скобами. Хирургические иглы обеспечивают +30 бонус для проверок Медики, используемых для остановки кровотечения.

Услуги

«Мне нужен транспорт на шестерых до орбиты. Никаких вопросов и это вернет ваш долг с куда меньшим количеством кровопролития, чем вы ожидали, не так ли?»

— подслушано в Порт-Гире

Услуги представляют собой многие мирские заботы, которые необходимы для того, чтобы аколиты не только существовали изо дня в день, но и путешествовали по сектору, чтобы следовать своему священному долгу. Необходимые вещи, такие, как база операций, припасы и продовольствие, а также транспортировка: все эти и многое другое, возможно, менее захватывающе, чем схватка, но столь же необходимо для успешного расследования.

Они почти безграничны в своему разнообразии и могут сильно отличаться от мира к миру. Таким образом, мастера игры должны создавать соответствующие услуги и их уровень доступности в соответствии с приключением. Примеры из таблицы 5-18: услуги могут использоваться в качестве руководства для этого процесса, чтобы дать аколитам приблизительное представление о том, с чем они могут столкнуться. Обратите внимание, что некоторые могут по усмотрению мастера игры увеличить или уменьшить уровень Секретности группы.

Проживание: описывает всевозможное жилье, которое можно снять на день, от сырой кровати в таверне до сверкающих апартаментов на вершине шпиля.

Провизия: еда и напитки, нужные для одного приема пищи, от несвежего пирога с жижей до божественных яиц рокса.

Транспорт: сюда входят путешествия по всей планете или к точкам на орбите, но не межпланетные или межзвездные путешествия (о путешествиях сквозь пустоту см. далее). Продолжительность и пункт назначения также могут изменять стандартные примеры.

Таблица 5-18: Услуги

Тип	Пример	Дост.
Проживание		
Низкое качество	Спальная капсула, загон для гроксов, койка в баре	Распростр.
Среднее качество	Обычная комната в хабе, пассажирский салон	Средне
Высокое качество	Покои в громадной усадьбе, каюта-люкс, апартаменты в шпиле	Редко
Провизия		
Низкое качество	Крыса на палочке, грибной хлеб, пиво пустотников	Распростр.
Среднее качество	Выпечка, тушеное мясо грокса, чашка рекафа	Средне
Высокое качество	Язык хеффена в желе, выдержанный амасек, жареная щека старфина	Редко
Транспорт		
Низкое качество	Рикша, песчаный парусник	Распростр.
Среднее качество	Простая автокарета, внутриульевая канатная дорога	Средне
Высокое качество	Орбитальный челнок, личная автокартеа с возницей, шикарный паланкин	Редко

Путешествие сквозь пустоту

Искоренение ереси может завести аколитов далеко от их родного мира или даже родного региона к новым системам в дальней стороне сектора. Если у аколитов или их инквизитора нет под рукой верного судна (по договоренности с капитаном или даже собственного корабля), им необходимо справляться космическими полетами, так как они делают это с путешествиями по планете. В большинстве случаев это относительно просто, так как большинство судов, даже тех, которые не предназначен для пассажирских перевозок, могут взять путешественников в свободные каюты. **Таблица 5-19: поиск судна** охватывает примеры типичных кораблей и доступность их рейса (на одного пассажира на один перелет). Жилье и еда на борту могут быть различными, но примеры из **таблицы 5-18: услуги** по проживанию и провизии могут дать представление об их эквиваленте на борту судна. Обратите внимание, что не все суда имеют все уровни проживания, а мастер игры должен регулировать место стоянки в зависимости от природы судна.

Иным делом является путешествие в опасные места назначения, запретные миры и другие нежелательные места, и мастер игры должен соответственно поменять примеры в **таблице 5-19: поиск судна.** Нелегальный груз или пассажиры также могут вызывать проблемы, как и запросы на увеличение скорости или путешествие по опасным варп-маршрутам. Во многих случаях аколитам, возможно, нужно будет заказать особый рейс или убедить капитана совершить незапланированное путешествие; это должно быть отражено в гораздо более низкой доступности, требующей более сложных переговоров и проверок на влияние. Инквизиторы всегда могут просто отдать приказ, хотя это должно повлиять на Секретность аколитов и, возможно, на Влияние их инквизитора.

Таблица 5-19: Поиск судна

Тип судна	Доступность
Громадный транспортник	Распространено
Пассажирское судно	Изобильно
Паломнический корабль	Обычно
Системный корабль (только внутри системы)	Средне
Грузовой фрахтовщик	Средне
Пустотный прыгун (только ближайшие системы)	Дефицит

Медицинская помощь

Служение Императору никогда не бывает легким, особенно для аколитов, которые должны в одиночку нести Его волю. Последствия множества битв могут оставить их при смерти, и только с надлежащим медицинским уходом они смогут выжить, что б служить на следующий день. **Таблица 5-20: медицинская помощь** может служить руководством для помощников, ищущих такую помощь.

Тип: Тут указан уровень ухода, который можно отыскать, начиная от плохого и до великолепного.

Пример: типичный представитель этого уровня ухода.

Доступность: Хорошие медики и других целителей часто трудно найти; их наличие здесь указывает на одну лишь попытку ухода за травмированным персонажем. Мастер игры должен менять это по мере необходимости, чтобы отразить длительный уход, а также жилье для затяжного пребывания.

Эффект: Это уровень умения Медика, и любые бонусы или тренировки, используемые для проверок лечения пациента. См. **Главу Ш: Умения** для получения информации о медицинской помощи и соответствующем умении.

Таблица 5-20: Медицинская помощь

Вид	Пример	Дост.	Воздействие
Плохо	Косторез из подулья	Средне	Инт. 30, Медика +0
Обычно	Фабричный врач	Дефицит	Инт. 40, Медика +0
Хорошо	Обученный врач	Редко	Инт. 50, Медика +10
Велико-лепно	Медик из шпиля	Очень редко	Инт. 60, Медика +20

Кибернетика

«Плоть слаба»

— распространенная литания
Адептус Механикус

Кибернетика — заметная часть жизни в Империуме. Редко можно увидеть влиятельного человека, у которого нет хотя бы одного имплантата, учитывая опасный характер жизни в 41-м тысячелетии. Возраст и износ также способствуют замещению органов или других частей тела. Адептус Механикус уверены, что замена плоти на благословенные механизмы приближает к чистоте Омниссии. Многие экземпляры бионики действительно превосходят органику, которую они заменяют, хотя некоторые утверждают, что у каждой замене плоти на металл существует цена, которой является человечность, и даже душевное равновесие, как некоторые утверждают.

Из-за суеверий и неравномерности уровней технического развития на различных планетах Империума, сложность и применение бионики широко разнятся (как и реакция на тех, кто выставляет её напоказ). Каждый конкретный вид кибернетики предоставляет различные преимущества (а иногда недостатки), зависящие от её качества (см. страницу 172). Исключением из этого правила является кибернетика лучшего качества. Она не даёт дополнительных преимуществ по сравнению с кибернетикой хорошего качества, но имеет более впечатляющий вид и дизайн. По усмотрению мастера игры это может быть отражено в бонусах к социальным проверкам, Влиянию или Секретности. Доступность, приведенная на странице 221, отображает кибернетику Обычного качества. Все описанные механодендриты имеют Хорошее качество, если не сказано обратное

Бионические заменители

Бионические заменители конечностей функционируют на том же уровне силы и ловкости, что и тело, к которому они присоединены (в противном случае конечность может выворотить из носителя из-за перегрузки), однако их прочная конструкция добавляет +2 к бонусу Выносливости против ударов, приходящихся в эту конкретную область. Урон, приходящийся на эти области, считается уроном по персонажу и критический урон по этим областям считается как обычно. Однако, результаты вызывающие кровотечение, или другой неподходящий эффект, означают, что конечность вышла из строя. Критический урон конечности, приводящий к смертельному исходу, оказывает полное действие. Считается, что конечность разлетелась на осколки, вспыхнула или разрядила запасённую энергию в тело носителя, что и привело к смерти.

Обратите внимание, что бонусы и штрафы относятся только к проверкам, выполняемым при помощи бионической конечности. Персонаж, имеющий две бионические конечности не получает двойного бонуса, но может выбрать, бонус какой из них он использует.

Таблица 5-21: Кибернетика

Название	Доступность
Автосангвинация †	Очень редко
Бионическая дыхательная система	Редко
Бионическая нога	Дефицит
Бионическая рука	Дефицит
Бионические чувства	Редко
Бионическое сердце	Очень редко
Блок мыслеуправления	Редко
Внутренний накопитель †	Редко
Голосовой имплантат	Дефицит
Дыхательные фильтры-имплантаты	Редко
Запоминающий имплант	Редко
Зловещий глаз	Почти уникально
Имплантат-волитор	Редко
Имплантаты Железного Призыва†	Очень редко
Катушки маглева†	Очень редко
Конденсатор люминена†	Очень редко
Локационная матрица	Редко
Массив авгуров	Редко
Механодендрит†	Очень редко
Оружейный БМУ интерфейс	Редко
Писчие зубья	Редко
Подкожная броня	Очень редко
Разъем взаимодействия	Редко
Синтетические мышцы	Редко
Улучшение Калькулус Логи	Очень редко
Церебральные имплантаты	Очень редко
Черепная броня	Дефицит

†Некоторые кибернетические системы предоставляются только техноадептам Адептус Механикус. Однако, умелые еретехи, рискуя гневом Культа Машины, могут имплантировать грубые версии этих систем для тех, кто готов заплатить их цену.

Бионическая рука

Бионические руки—распространенный заменитель. Обычная версия этой системы полностью повторяет функции человеческой руки, сохраняя силу, ловкость и осязание.

Версии Низкого качества куда более громоздки и очевидно искусственны. Они уменьшают Ловкость в два раза, в тех случаях, когда важны точность и сноровка. При использовании такой руки проверки НР и НС получают -5 штраф.

Хорошая бионическая рука улучшает естественное строение и даёт бонус +10 к проверкам Ловкости, когда требуется утонченная манипуляция.

Лучшая бионическая рука даёт бонус +10 к проверкам Ловкости, когда требуется утонченная манипуляция и прибавляет +10 к проверкам Силы при использовании этой руки. Она так же может использоваться для хранения мелких предметов (например, магазинов пистолета) внутри скрытых отсеков в руке.

Бионическое сердце

Параноики (или предусмотрительные личности) иногда желают заменить свою хрупкую плоть более прочными материалами. Легкое броневое покрытие бионического сердца обеспечивает последнюю линию обороны. Чтобы увеличить физические возможности владельца, улучшенные модели могут перекачивать кровь быстрее, однако это повышает риск инсульта и других катастрофических последствий, поскольку в таком режиме кровеносная система будет испытывать повышенную нагрузку. Персонаж с этим имплантатом получает +1 ОБ в зоне Корпус (бонус складывается с любой надетой бронёй) и талант Спринт.

Бионические ноги

Эта бионика полностью интегрирована в тазобедренный отдел со спинномозговой связью. Базовые модели позволяют владельцу ходить, бегать и лазать, как обычный человек.

- Низкокачественные версии — неуклюжие штуковины, которые уменьшают параметры Движения персонажа на 1. Вдобавок, если персонаж бежит, он должен пройти Ординарную (+10) проверку Ловкости или упасть в конце движения.
- Хорошая версия бионических ног предоставляет талант Спринт. Помимо этого, она даёт бонус +20 к проверкам, связанным с прыжками.

Вживление бионики и имплантатов

Вживление имплантатов и бионики доступно только тогда, когда персонаж имеет доступ к необходимым ресурсам и к умелому специалисту, способному их установить. Обычно это возможно только в хорошо оснащённых медицинских учреждениях на мирах с очень развитыми технологиями.

Если персонаж может найти врача, способного установить бионику или имплантат, тогда процесс займёт не меньше чем 2к10 дней, минус один день за каждое очко бонуса Выносливости (до минимума в один день). Решение о сложности вживления бионики или имплантата принимает МИ. Он может решить, что при наличии достаточного времени, в достаточно продвинутом учреждении процесс проходит автоматически, либо может сделать за врача серию проверок Медики и Техпользования, провалы которых могут привести, к примеру, к увечью или к Потере Крови (см. страницу 289).

Бионическая дыхательная система

Обычные бионические лёгкие и имплантированная дыхательная система повторяют функции человеческих лёгких и снабжают тело кислородом. Оснащённый ими персонаж получает бонус +20 к проверкам Выносливости при сопротивлении воздушным токсинам и газовому оружию.

- Низкокачественные бионические лёгкие предоставляют те же преимущества, что и обычные. Однако, они так громко хрипят, что персонаж получает штраф -20 ко всем проверкам скрытности. Недостаточная подача кислорода в организм приводит к тому, что все проверки, связанные с большой физической активностью получают -10 штраф.
- Хорошие бионические лёгкие представляют собой полную систему жизнеобеспечения (если по какой-либо причине носитель перестанет дышать, они продолжат снабжать кровь кислородом), а их наличие может быть незаметным, если это предусмотрено конструкцией.

Бионические чувства

Глаза, уши и даже носы часто теряются в результате боя или несчастного случая, а заменяющие их версии используют черепные интерфейсы, чтобы обеспечить практически полное приближение к естественным чувствам. Бионические глаза, в частности, популярны среди старших офицеров Имперской Гвардии, вольных торговцев и других влиятельных людей. Обычные системы, хоть и выглядят искусственно и громоздко, могут более или менее адекватно дублировать приблизительный спектр человеческих органов чувств и не имеют никаких игровых эффектов.

- Низкокачественные киберчувства представляют собой посредственную имитацию настоящих органов чувств (слух может быть затруднен статическим шумом, зрение —получать монохромное изображение низкого разрешения и тому подобное). Персонаж с такой системой получает штраф -20 ко всем проверкам, зависящим от этого киберчувства.
- Хорошее киберчувство даёт +10 к проверкам, включающим замененное чувство, а также бонус +20 к проверкам на сопротивление атакам против этого чувства (оглушающий звук, ослепляющая вспышка и т.п.). Продвинутые кибер-глаза могут включать в себя увеличивающие линзы, полноценный фото-визор и / или системы, дающие черту Ночное Зрение (см. страницу 167). Продвинутые кибер-уши могут включать в себя встроенную микро-бусину. Для каждого дополнительного улучшения требуется отдельная проверка реквизиции для установки в существующие киберчувства.

Бионические аугментации и имплантаты

Не вся кибернетика предназначена для замены человеческих конечностей или органов; часть интегрируется в священную человеческую форму исключительно ради увеличения функциональности или придания совершенно новых способностей. Большая часть очень заметна и служит ясным признаком благословения Омниссии. Выходящие за пределы тела, такие как мехадендриты, скорее сродни оружию, чем конечностям в вопросе прицеливания, и прекращают функционировать из-за критического урона, только если это указано в соответствующей таблице критических эффектов тела (см. страницу 290).

Автосангвинация

Эта древняя и благословенная микроскопическая технология течет в кровотоке персонажа подобно металлической жидкости, излечивая незначительные травмы и ускоряя заживление. При лечении персонаж всегда считается Легкораненым и исцеляется с большей скоростью, удаляя 2 пункта урона в день вместо 1.

Блок мыслеуправления (БМУ)

Эти устройства, также известные как мыслесвязь, позволяют владельцу напрямую взаимодействовать с машинами и технологическими устройствами. БМУ широко используется Адептус Механикус, которые считают её объектом божественной коммуникации. Базовый вариант БМУ имеет единственный позвоночный или мозговой разъём, в то время как продвинутый вариант, также оснащён запястным щупом-разъёмом (и, возможно, механодендритом с разъёмами) в дополнение к позвоночному разъёму.

- Обычная модель не налагает никаких модификаторов на коммуникацию с духами машин и даёт бонус +10 к проверкам Техпользования и Управления при использовании устройств, имеющих возможность подключения по БМУ.
- Низкокачественный БМУ требует успешной проверки +0 силы воли для использования и налагает штраф -10 на попытку взаимодействия с устройством.
- Хорошая модель предоставляет бонус +10 к коммуникации с духами машин, а также к проверкам Техпользования, Управления, Логики, Дознания и НС, при условии наличия интерфейса БМУ.

Внутренний накопитель

Этот имплантат действует как мощная батарея, сохраняя энергию для различных имплантатов и особенно для функций, которые требуют, чтобы энергия была израсходована быстрым или интенсивным способом. Когда накопитель полностью заряжен, аколит больше не получает Усталость от использования конденсаторов Люминена, когда подзаряжает или атакует что-либо, но каждое использование этих имплантатов истощает накопитель наполовину. Батарея полностью заряжается после одного дня отдыха.

Голосовой имплантат

Этот имплантат обычно встречается у тех, кто использует свой голос для провозглашения команд или воззваний, например проповедников Экклезиархии или разгоняющих толпы офицеров Адептус Арбитрес. Этот имплантат усиливает голосовые связки до нечеловеческого диапазона, дабы выкрикивать приказы над шумом бушующего сражения и считается громкоговорителем.

Дыхательные фильтры-имплантаты

Они имплантируются в лёгкие или включают в себя массу трубок, проводов вокс-решеток или других аугметических частей, заменяющих шею и верх груди. Имплантат отфильтровывает большинство токсичных газов, а так же вдыхаемые частицы вещества, облегчая дыхание в сильно загрязненной атмосфере. Этот имплантат дает +20 бонус на сопротивление вдыхаемым ядам, газовому оружию или атмосферным токсинам.

Запоминающий имплант

Запоминающий имплантат представляет собой нейронносвязанные хранилище данных и комплект пикт-камер (зачастую являющийся бионической заменой обоих глаз) и предназначен для записи информации об увиденных людях или событиях. Полученную информацию можно воспроизводить повторно или накладывать поверх изображений людей или мест, которые владелец видит сейчас. Этот имплантат – инструмент историков, летописцев и распорядителей церемоний. Также им пользуются торговцы и представители знати, желающие за столом переговоров иметь перед глазами секреты своих соперников. Запоминающий имплантат даёт бонус +10 к проверкам Ремесла (Эпистолярий). Помимо этого он предоставляет бонус +10 к другим проверкам в тех социальных ситуациях, в которых записанная информация может быть ценной или иметь некоторое влияние.

Зловещий глаз

Легендарная археотеховая модель бионического глаза, в которую встроено крохотное оружие. Каждый зловещий глаз передается от реципиента к реципиенту в течение веков или даже тысячелетий, и после смерти текущего владельца возвращается Культу Машины. Легко представить, насколько сильное впечатление он производит во время переговоров с примитивными общинами. В глаз персонажа с этим имплантатом встроено оружие, аналогичное хот-шот пистолету(см. страницу 186) с дальнобойностью в 10 м. Из зловещего глаза можно стрелять, даже если заняты обе руки. У него нет размера магазина, но заклинивание приводит к тому, что глаз персонажа не может видеть в течении количества раундов, равного степеням провала при атаке.

Имплантат-волитор

Субъект имплантации подвергается черепной хирургии, в ходе которой устройство подключается к нейронам мозга, а нервы подвергаются искусственной маршрутизации. Субъект может быть принужден не раскрывать определённую информацию, оставаться в пределах заданной области или выполнять определенные задачи. Если он будет сопротивляться принуждению (или будет вынужден ослушаться), то его мозг отключается, и субъект впадает в беспамятство (или погибает, в зависимости от модели волитора).

Имплантаты Железного Призыва

Мощные электромагниты имплантируются в аколита, позволяя ему создавать сеть невидимой энергии за полное действие после успешной Серьёзной (+0) проверки Силы Воли. Он может притянуть в свою руку никем не удерживаемый металлический предмет; объект не может весть более 1 кг за каждое очко бонуса силы воли и должен находиться в пределах 20 метров. Что б эта система функционировала, нужно иметь черту импланты механикус (см. страницу 165). Ее можно улучшить при помощи определенных талантов, что описано в **Главе IV: Таланты и черты**.

Маглев-катушки

Археотеховые системы мощных гравиметрических катушек имплантируются в организм, позволяя владельцу ненадолго освободиться от гравитации. Используя полудействие, владелец может зависнуть в 20-30 сантиметрах от земли в течение нескольких минут, равных 1к10 плюс бонус Выносливости персонажа. Персонаж должен использовать полудействие каждый раунд, чтобы сосредоточиться на работе с магнитолевитационными катушками и может использовать другое действие для обычного перемещения. Персонаж может замедлить скорость спуска при падении. Пока этот имплантат активен, когда персонаж достигает земли, уменьшите весь урон от падения до максимум 1к10 + 3 ударного урона. Каждый раз, когда персонаж активирует катушки, он истощает накопленную энергию и не может использовать их снова до перезарядки (что занимает 24 часа).

Конденсатор люминена

Этот имплантированный источник энергии заряжает внутренние конденсаторы, позволяя персонажу подзаряжать устройства или даже выпускать мощные энергетические взрывы. При успешной проверки Выносливости персонаж подзаряжать или обеспечивать энергией устройства. Это требует одной минуты умственного сосредоточения и медитации. Сложность проверки Выносливости варьируется в зависимости от характера подзаряжаемой системы, также МИ волен присуждать персонажу Усталость в зависимости от длительности операции и требуемого количества энергии.

- **Ординарная (+10)**: простая энергоячейка, светошар
- **Серьезная (+0)**: магазин лазгана, инфопланшет
- **Сложная (-10)**: системы запуска челнока, сервочереп
- **Тяжелая (-20)**: перезарядка лазпушки, сервитор
- **Очень тяжелая (-30)**: центр когитаторов, ксенотехнология

Устройство также может использоваться для нападения, но для правильного использования требуются таланты, что описано в **Главе IV: Таланты и черты**. Это устройство может использовать только аколит с чертой имплантаты механикус (см. страницу 165).

Версии Низкого качества налагают штраф -10 на все проверки Выносливости с использованием имплантата. Версии Хорошего качества предоставляют +10 бонус для всех проверок Выносливости с использованием имплантата.

Локационная матрица

Микрокогитаторы, имплантированные в основание черепа, позволят оставаться в курсе направления на магнитный север, текущего местоположения аколита в пределах нескольких метров, относительной скорости, высоты, времени суток, и другой ценной информации. Однако, чтобы извлечь выгоду из этих знаний, вам необходимо иметь доступ к карте и другой информации о планете. Понимание того, что вы находитесь в каком-то смысле на поверхности планеты, не имеет почти никакого смысла, если вы не знаете, что находится за соседним холмом, или не представляете, куда вам нужно идти.

Массив авгуров

Эти имплантаты дублируют эффекты сенсорных систем, чьи функции лежат за пределами обычных человеческих органов чувств. В любом случае их использование требует сосредоточения и полудействия. Обычная система работает в точности, как переносной ауспик (см. стр. 213).

- Низкокачественная система может сканировать только в одном спектре (тепло, радиация, электромагнитные волны или, в очень редких случаях, демоническая угроза), и её дальность действия ограничена 20-ю метрами. Если авгур настроен на обнаружение демонической порчи, он может перегрузиться и перестать работать, если обитатель варпа окажется слишком близко.
- Хорошая система работает как полноценный ауспик, а также позволяет перебрасывать проверки, основанные на Восприятии при использовании её функций.

Механодендриты

Механодендриты—это механические приспособления из латуни и стали, которые действуют как дополнительные руки. Они обычно устанавливаются на плечи или спину, хотя некоторые члены Механикус также размешают эту кибернетику на талии или груди. Каждый, как правило, 2 метра в длину, когда он полностью раскрыт, и имеет специализированную функцию, основанную на механизмах, прикрепленных к окончанию. Количество механодендритов, свернутых или согнутых вокруг фигуры закутанного в алую мантию техножреца часто является отличным показателем его ранга в Жречестве Марса.

Если не указано иное, механодендриты можно использовать только для выполнения задач, которые владелец уже умеет делать. Например, персонаж с медицинским механодендритом должен обладать умением Медика, чтобы воспользоваться дополнительными способностями, которые дает конечность. Персонаж должен обладать соответствующим талантом Использование Механодендритов (см. страницу 154), чтобы управлять дендритами, а максимальное количество механодендритов, которые он может встроить в тело, равняется его бонусу Выносливости.

Баллистический

Разработанный для дальнего боя, этот механодендрит оснащен оружием, которое функционирует как лазпистолет, который не требует подзарядки. Пользователь не нуждается в выучке с этим классом оружия, чтобы стрелять оружием механодендрита без обычного штрафа за отсутствие выучки и может атаковать этим оружием в качестве своей реакции.

Манипулятор

Этот мощный и тяжелый механодендрит предназначен для подъёма тяжестей и управления промышленными механизмами. Использование механодендрита-манипулятора даёт бонус +20 к проверкам, основанным на Силе. Механодендрит снабжен двумя сжимающими и дробящими клешнями. В качестве свободного действия персонаж может с их помощью ухватиться за подходящую точку опоры, чтобы надёжно закрепиться на подъёмнике, грузовом кране и т.п. Один раз за раунд персонаж может использовать этот механодендрит в качестве оружия, потратив полудействие или реакцию, что б совершить им действие Стандартная Атака. Манипулятор считается рукопашных оружием, которое наносит 1к10+2 ударного урона с о пробитием.

Хотя он и мощен, манипулятор неаккуратен и использование его для таких задач, как набор на инфопланшете, черчение жертвенных гравировок и тому подобного заканчивается упавшим, разбитым или иным образом разрушенным оборудованием.

Медицинский

Эта модель содержит множество медицинских и хирургических инструментов, идеально подходящих для оказания первой медицинской помощи, и предоставляет бонус +10 к проверкам Медики и Допроса. Медицинский механодендрит оснащён шестью инъекционными шприцами, каждый из которых может быть наполнен одной дозой препарата. Помимо этого для оказания первой помощи он снабжен хирургическим сшивающим аппаратом, с помощью которого можно остановить кровопотерю за полудействие. Один раз за раунд персонаж может использовать этот механодендрит в качестве оружия, потратив полудействие или реакцию, чтоб совершить им действие Стандартная Атака. Манипулятор считается рукопашных оружием, которое наносит 1к5 очков режущего урона с о пробитием и качеством сбалансированное.

Оптический

Часто состоит из очень гибкой, змееобразной трубки, в которой есть пикт-камера и другие сенсорные приспособления для осмотра и обнаружения. Он может удлиняться до трёх метров даёт бонус +10 ко всем проверкам Восприятия, основанным на зрении. Установленное на этот механодендрит пикт-устройство позволяет исследовать поверхность на микроскопическом уровне, и может использоваться как оптический прицел. Помимо этого механодендрит оснащён инфракрасным фонарем и сенсорами с диапазоном в 40 метров. В пределах этой области персонаж, использующий такой механодендрит не получает штрафов в темноте. Вдобавок ко всему, механодендрит оснащён фонарем, который может светить любым цветом по прихоти хозяина.

Вспомогательный

Наиболее распространенный вид механодендритов, содержит множество различных устройств для ремонта и помощи благословенной технике. Этот механодендрит считается комби-инструментом, дающим бонус +10 ко всем проверкам Техпользования. Конечность также оснащена шестью инъекционными шприцами, которые могут содержать дозы священной смазки (священная смазка приобретаются отдельно). В дополнение к этому, конечность содержит электрическое кадило, которое может обдувать дымом ладана особенно проблемные неисправности. Если кадило не выключено, все проверки Восприятия, направленные на обнаружение техножреца по запаху, получают бонус +10. Раз в пятнадцать минут кадило может за полудействие создать один «взрыв» дыма, что налагает штраф -5 на проверки НР всех живых существ в радиусе двух метров на протяжении одного раунда. Один раз за раунд персонаж может использовать механодендрит в качестве оружие, потратив полудействие или реакцию, что бы совершить действие Стандартной Атаки. Механодендрит считается рукопашным оружием, которое наносит 1к5 режущего урона со пробиваемостью 2 и качеством защитное..

Бионика и качество

Качество отдельных бионических частей должно влиять как на игровую механику, так и на ролевую составляющую. Например, бионика низкого качества может выглядеть как грубая, явно заметная аугметика, которая постоянно щелкает, жужжит, скрипит или истекает какими-то жидкостями. С другой стороны, бионика хорошего качества может быть настолько незаметной, что её почти нельзя различить невооружённым глазом. Бионика лучшего качества, скорее всего, является настоящим произведением искусства. Обычно она покрывается золотом и медью, и являет собой образец древней и изящной конструкции.

Оружейный БМУ интерфейс

В отличии от более продвинутых систем, обычно доступных только Адептус Механикус, эта упрощенная версия предназначена только для дистанционного управления одним оружием, закрепленным на теле владельца. Она проще в использовании и популярна у разных военных профессий.

Эта система позволяет владельцу в качестве свободного действия выстрелить из дополнительного дистанционного оружия во время его хода. Обратите внимание, что он все еще может использовать только одно действие с подтипом Атака за ход. Это дополнительное оружие должно быть подключено по оружейному БМУ интерфейсу и чаще всего закрепляется на плече.

Писчие зубья

Рука ниже локтя заменяется специализированными чувствительными инструментами, идеально подходящими для перелистывания страниц, автописьма, манипуляций с инфопланшетами и других действий, бесценных для мудрецов. Несмотря на несколько пугающий внешний вид, они ценятся мудрецами миров-ульев и лексмеханиками. Этот имплантат даёт бонус +10 ко всем проверкам Знаний.

Подкожная броня

Тонкие панцирные пластины, вживляемые под кожу, обеспечивают дополнительную защиту от урона. Хотя подкожная броня не выглядит так впечатляюще, как другая аугметика, и может причинять некоторый дискомфорт, она очень надёжна. Этот имплантат даёт +2 ОБ в зонах корпуса, рук и ног. Этот бонус складывается с любой надетой бронёй.

Разъём взаимодействия

У аколита теперь есть механический разъем, имплантированный в его тело, обычно в задней части шеи. Он может подключаться к машинам через дата-кабель. Это позволяет пользователю быстрее и более плавно получать доступ к ценной информации внутри и предоставляет бонус +10 для проверок Общих Знаний, Дознания или Техпользования при подключении к соответствующему механизму или катушке данных.

Синтетические мышцы

Искусственно выращенная сверхплотная мышечная ткань, дополненная синтетическими волокнами, имплантируется в существующие группы мышц для увеличения их силы на различных уровнях. Этот имплант дает черту Сверхъестественная Сила (1); Лучшее качество вместо этого дает Сверхъестественную Силу (4), но так же накладывает -10 штраф проверкам Ловкости из-за новой, деформированной и неестественной формы тела.

Улучшение Калькулус Логи

Имплантируемый внутренний когитатор, который помогает обрабатывать и хранить информацию. Владелец может быстро обрабатывать стопки инфопланшетов и свитков, легко оперируя такими объёмами данных, с какими не справится обычный человек. Этот имплантат даёт владельцу бонус +10 к любым проверкам Лингвистики, Логики и Учёных Знаний.

Церебральные имплантаты

Эти системы могут быть использованы для восстановления мозга от серьёзных повреждений или в надежде на увеличение его возможностей. Обычные кортексные имплантаты используются для частичного приведения парализованных или лиц с повреждениями мозга к нормальному состоянию, но при этом навсегда теряется 1к10 очков Навыка Рукопашной, Навыка Стрельбы, Ловкости, Интеллекта и Общительности.

- Низкокачественные кортексные имплантаты восстанавливают функции мозга, но уничтожают личность и воспоминания субъекта, превращая его в сервитора, а потому непригодны для игровых персонажей.
- Хорошие церебральные имплантаты нечасто встречаются даже среди высокопоставленных имперских чиновников, а добыть их чрезвычайно трудно—доступность становится почти уникальной. Они предоставляют владельцу черту Сверхъестественный Интеллект (2) (см. страницу 168) и +20 к проверкам Логики и Знаний за счет превосходных умственных способностей, которыми он теперь наслаждается.

Черепная броня

Эта аугметика покрывает или заменяет большую часть черепа слоями пластали и геля-наполнителя для более эффективной защиты головного мозга от сотрясения и других травм. Персонаж с этим имплантатом получает +1 ОБ в зоне головы (бонус складывается с любой надетой бронёй).

Техника и скакуны

«Обшивка выглядит достаточно толстой. Поставляется с тяжелым стаббером на креплении, верно?»

— подслушано на базаре Десолеума

Расследование и уничтожение ереси часто требуют обширных путешествий не только через огромные мануфакторумы или районы, но и через обширные пространства или континенты в другие ульи или отдаленные районы. Транспортные средства и другие виды планетарных перевозок, включая живых скакунов, становятся необходимыми в такие периоды времени, но они также могут предложить аколитам большую скорость и огневую мощь в их поисках. В следующем разделе описано, как они используются в **Dark Heresy**, включая некоторые распространенные версии, которые можно найти в секторе Аскеллон. Как оружие и доспехи, они представляют собой лишь небольшую часть того, что можно найти, так как каждый мир и местечко обязательно будут иметь уникальные механические и живые виды транспорта.

Типы

В **Dark Heresy** выделяется шесть видов машин и скакунов:

- **Гусеничные машины**: В то время как колеса легко изготавливаются и заменяются, многие имперские боевые машины используют вместо них массивные, тяжелые гусеницы. Гусеницы позволяют технике двигаться вперед через труднопроходимую местность, не теряя сцепления и намного более устойчивы к огню стрелкового оружия. Если не указано иное, машины с этой чертой должны постоянно оставаться на земле во время движения.
- **Колесные машины**: Колесо — одно из самых универсальных изобретений человечества, и множество машин по-прежнему пользуются преимуществами, которые оно дает. Колесные транспортные средства также легче ремонтировать, чем их более устойчивые гусеничные аналоги; замена поврежденного колеса занимает гораздо меньше времени и опыта в обращении с духами машины, чем повторная установка вышедших из строя гусениц. Если не указано иное, машины с этой чертой должны постоянно оставаться на земле во время движения.
- **Глиссеры**: Эти машины парят над землей, переплывая с места на место, пока внизу поднимают пыль их жужжащие двигатели. Благодаря возможности игнорировать гравитацию глиссеры могут быть очень быстрыми и проворными, хотя они также имеют тенденцию быть более хрупкими, чем наземные машины.

- **Шагоходы**: Движущие системы этой машины — это не колеса или гусеницы, а ноги. Независимо от того, являются ли они из стали, пересаженных синтемускулов или даже настоящих плоти и крови, эта машина движется скорее как существо, чем обычная техника. Шагоходы, как правило, не такие быстрые, как колесные или гусеничные машины, но часто более проворные и лучше справляются с пересеченной местностью.
- **Воздушные суда**: Используют аэродинамические принципы подъема и мощные двигатели, чтобы оставаться в воздухе. Они могут варьироваться от экзотических летающих монстров до превосходных истребителей, таких как «Гром» имперского флота.
- **Космические суда**: Эти машины способны путешествовать через холодный вакуум космоса. Хотя этот тип машин не включает в себя массивные, многокилометровые имперские звездолеты, он включает в себя различные виды небольших кораблей, которые используют эти могучие суда, включая посадочные челноки «Аквилла», лихтеры «Арвус» и перехватчики «Ярость».

Скорость машин

В **Dark Heresy** машины имеют два разных режима движения:

- **Крейсерская скорость**: Крейсерская скорость отражает, насколько быстро машина может покрывать значительные расстояния. Этот показатель больше связан с повествовательным временем, но используется он и в других ситуациях—например, погонях.
- **Тактическая скорость**: Тактическая скорость показывает, насколько быстра и проворна машина в опасных и напряженных ситуациях, требовательных к талантам водителя, или при движении по опасной или необычной местности – например, в теснинах или ущельях. Это не максимально возможная скорость, а примерная, учитывающая необходимость поворотов, ускорения, особенности рельефа и отвлекающие водителя факторы. Техника использует тактическую скорость при передвижении в пошаговом времени.

Маневренность

Большая часть маневров машины зависит от умения водителя, но некоторые виды машин намного более маневренны, чем другие. Например, эльдарский гравитанк "Сокол" – невероятно быстрый и проворный, способный петлять и уворачиваться, что б избежать вражеского огня, а «Леман Русс Разрушитель» – тяжелый, бронированный, ощетинившийся орудиями левиафан, которому проще проложить себе путь прямо через хаб-блок, чем объезжать его.

Показатель «Маневренность» у техники отражает, насколько хорошо машина реагирует на действия экипажа. Этот показатель может давать бонус или штраф к проверкам умения Управление. Тип машины и ее особенности также влияют на маневренность, как и некоторые черты. Они указаны там, где это применимо.

Экипаж и вместимость

Многие машины предназначены главным образом для перевозки пассажиров либо в качестве гражданских грузовиков или военных бронетранспортеров, используемых для переброски солдат в бой. Даже машины, не предназначенные для транспортировки могут быть укомплектованы значительным экипажем; команда боевого танка «Леман Русс» может составлять до шести бойцов. Другие машины, такие как проворный шагоход-разведчик «Страж» имеют только место для одного.

Все машины имеют показатель «экипаж», который показывает, максимум людей, способных вместиться внутри, и то какие роли они будут исполнять (водитель, стрелок и т. д.). Транспорты также имеют показатель «Транспортная вместимость», показывающей их способность вмещать солдат, не являющихся членами экипажа. Количество возможных пассажиров подразумевает, что все они – обычные люди. Мастеру нужно учитывать это, если в транспорт захотят погрузиться более крупные создания (огрины, например) или более мелкие (вроде сервочерепов). Например, вместимость бронетранспортера «Химера» – 12 человек вместе с экипажем.

Стороны и целостность

У каждой машины есть так называемые стороны – участки корпуса, используемые при попадании, подсчете брони, которую должен пробить атакующий (см. страницу 311) и стрельбе из неподвижных и корпусных орудий. Выделяются четыре стороны.

- **Лоб**: все, что входит в 90-градусный угол, вершиной которого служит центр машины, а стороны вытянуты к ее передней части. Любые атаки, совершаемые из этой области, ударяют в лоб машины и к ним применяются его очки брони (ОБ).
- **Корма**: все, что входит в 90-градусный угол, вершиной которого служит центр машины, а стороны вытянуты к ее задней части. Любые атаки, совершаемые из этой области, попадают в корму машины и к ним применяются ее очки брони (ОБ).
- **Левый борт / Правый борт**: все, что входит в соответствующие 90-градусные углы, вершинами которым служит центр техники, а стороны вытянуты к ее левой и правой части. Любые атаки, совершаемые из этой области, ударяют в борт машины и к ним применяются его очки брони (ОБ). Этот показатель обычно бывает одинаков, но важно различать попадания в левый и правый борт. Например, попадание в левый борт не может причинить вреда орудию, установленному на правом борту.

Машины также имеют значение целостности, показывающее, сколько ущерба может выдержать машина, прежде чем будет полностью разрушена. Дополнительную информацию о целостности машины см. на странице 311.

Орудия, крепления орудий и сектора обстрела

Большая часть боевой техники в Империума так или иначе вооружена — от тяжелых стабберов на многих гражданских машинах до массивных орудий «Вулкан», установленных на сверхтяжелых танках "Теневой меч". Описание каждого орудия включает его профиль, включая расчет, необходимый управления орудием и то, где это орудие можно устанавливать. Крепление орудия определяет его сектор обстрела. Каждый вид крепления может иметь дополнительные правила. Существует пять основных видов крепления орудий:

- **Неподвижное**: установленное таким образом орудие намертво встроено в корпус и не может поворачиваться. Возможно, оно способно изменять вертикальный сектор обстрела, но вести огонь может только по прямой линии. Чтобы повернуть это орудие влево или вправо, придется поворачивать всю машину.
- **Корпусное**: это крепление также ограничивает сектор обстрела, но корпусные орудия отличаются возможностью двигать ствол, как по вертикали, так и по горизонтали в пределах угла в 45 градусов.
- **Башенное**: башенные орудия обычно располагается наверху, чтобы иметь максимально возможный угол обзора во всех направлениях. Башенное орудие может поворачиваться на 360 градусов, и перекрыть сектор обстрела ему может разве что корпус самой техники (например, машина с несколькими башнями обнаружила бы, что линия огня одной башни заблокирована другой башней). Башня не может поворачиваться мгновенно – для того, чтобы развернуть ее на 180 градусов требуется полудействие. Мастеру и игрокам всегда стоит учитывать, в каком направлении развернуты орудия на башнях – это может быть важно для определения критического урона. Кроме того, благодаря крепкой броне орудийных башен, любое пришедшееся в них попадание, считается попаданием в лоб технике (см. **Таблицу 7-28: Зоны попадания для техники** на странице 311).
- **Спонсонное:** орудия на спонсонах обычно используют для защиты бортов или даже кормы техники, в то время как основное орудие продолжает бить по врагам впереди. Спонсонные орудия установлены перпендикулярно лбу, борту или корме техники и могут поворачиваться в пределах угла 180 градусов. У шагоходов все орудия считаются спонсонными, если не указано обратного и обладают сектором обстрела 180 градусов относительно лба шагохода. Это отражает тот факт, что большинство шагоходов способны поворачивать свой торс или даже двигать руками независимо от остального тела почти так же, как это делает обычный человек.
- **Турельное**: как правило, на турели устанавливают дополнительные орудия, расположенные там, где ими смогут воспользоваться свободные члены экипажа или даже пассажиры. Ничего сверхмощного на турелях не встретишь – как правило, это просто тяжелые стабберы, призванные защищать танк так же как орудия на спонсонах. В отличие от всего остального вооружения, для турельного вооружения не предусмотрен штатный стрелок из числа членов экипажа. Из него может стрелять любой человек (в том числе пассажир), который может встать за турель за один ход или уже стоит за ней. Как правило, турельное вооружение устанавливается в самой высокой точке техники и имеет сектор обстрела в 360 градусов, но встречаются и исключения. Мастеру стоит помнить о то, что может ограничить сектор обстрела такого орудия.

Черты машин

Так же как персонажи, машины обладают чертами, которые изменяют их базовые правила, предоставляют им новые способности или ограничивают старые. Эти черты включают в себя способы передвижения, а также другие характеристики.

Амфибия

Машина имеет дополнительную гидроизоляцию, герметичный топливопровод или просто устойчива к воздействию воды. Машины с этой чертой передвигаются по водоемам, как по открытой местности.

Взрывоопасный

У этой машины нестабильная силовая установка, непродуманная укладка боекомплекта или просто очень взрывоопасное топливо. Эта машина удваивает шансы взорваться, когда загорается. Кроме того, когда машина с этой особенностью взрывается, все, кого зацепило взрывом, должны пройти Сложную (-10) проверку Ловкости или загореться (см. страницу 321).

Выведенный для войны

Это ездовое животное предназначено для тягот войны и грохота битвы. Оно автоматически проходит все проверки Силы Воли, чтоб избежать бегства.

Герметичный

Эта машина совершенно герметична, что позволяет ей действовать почти в любой среде. Она так же обладает собственной системой жизнеобеспечения. Получив критический урон, машина теряет эту особенность до того как её броня не будет починена. Члены экипажа и пассажиры внутри герметичной техники не могут атаковать врага своим личным оружием, не нарушив герметичность.

Глиссер

К машинам с чертой глиссер применяются следующие правила:

- Глиссеры постоянно находятся примерно в 2 метрах над поверхностью, как большинство обладателей черты парящий, но могут подниматься и выше, когда облетают высокие, находящиеся на земле препятствия. Глиссеры также могут летать на низкой высоте, что описано в правилах на полеты (см. страницу 305).
- Глиссеры игнорируют все виды пересеченной местности, если мастер игры не укажет иного.
- Глиссеры получают бонус +10 к проверкам, связанным с Маневренностью.
- Глиссеры – не самолеты и не могут подниматься на значительную высоту. Тем не менее, внезапный отказ двигателей может обернуться катастрофой, поскольку заглохший глиссер начинает падать и может врезаться в землю на очень большой скорости. Глиссеры подчиняются правилам крушений, которые описаны на странице 313.
- Глиссеры могут применять действие «На таран!» (см. страницу 308) но провал проверки Управления будет означать крушение – столкновение со своей целью. Подробности на странице 313.
- По глиссерам всегда труднее попасть в ближнем бою, чем по их наземным собратьям. Все попытки атаковать глиссер в ближнем бою получают штраф -10 на проверки Навыка Рукопашной.
- При движении глиссеры могут поворачиваться столько раз, сколько захотят, независимо от того, на какое расстояние они передвигались.

Гусеничный

К гусеничным машинам применяются следующие правила:

- Они получают штраф -10 к проверкам, связанным с Маневренностью.
- Они получают бонус +10 к проверкам, связанным с пересечённой местностью.
- Любое получение гусеничной машиной Критического урона Ходовой части приводит к замедлению техники. Результат броска по таблице критического урона показывает, во сколько раз сокращается тактическая скорость (округлять вниз).
- Ходовая часть гусеничной техники более сложна, чем обычные колесные механизмы. Поэтому восстановление Критического урона Ходовой части таких машин, а также поломок ходовой части («Ходовая часть задета», «Ходовая часть повреждена», «Ходовая часть уничтожена») длится вдвое дольше обычного (см. раздел **Ремонт машин** на странице 313).

Демоническая одержимость

Благодаря захватившим ее демоническим сущностям, машина не нуждается в экипаже. При необходимости она использует свой собственный профиль характеристик. По существу, машина с этой чертой сама себе пилот и стрелок. Эта черта позволяет машине стрелять из всех орудий в качестве одного атакующего действия, как если бы каждое орудие имело своего стрелка. Также демонически одержимая техника может атаковать в ближнем бою, если оснащена чем-либо для ближнего боя и рядом с ней находится подходящая жертва. Кроме того, демоническая машина игнорирует эффекты критического урона, причиняющие какой-либо урон экипажу. Сама техника все также может получать эффекты критического урона, но игнорирует те, что направлены на её экипаж.

Живой

Эта машина является существом из плоти и крови (или, по крайней мере, включает такое существо в качестве ходовой части), которое используется как скакун или транспорт. Оно имеет стандартный набор характеристик, но во многих вопросах следует правилам для машин. Оно получает урон так же, как и машина, но мастер игры должен изменить причину возникновения некоторых воздействий, особенно для Критического урона. Например, если скакун получил критическое попадание в «Ходовую часть», он может столкнуться с ужасной раной ноги, а не с взрывом шины. Воздействия взрывов или огня могут быть аналогичным образом переведены в ужасное вспарывание живот или разрушение скелета. Вместо требования прометия для функциональности и обслуживания, чтобы восстановиться и продолжать носить своего всадника, скакун должен отдохнуть и получить кормежку, а также время и помощь, чтобы оправиться от травмы.

Живые машины иногда могут быть отремонтированы с помощью умения Техпользования, если у них есть кибернетические компоненты. Однако для полностью органических существ мастер игры должен считать раны и критические раны в вопросах лечения обычными для живых существ. Они могут быть вылечены естественным исцелением (см. страницу 298) или с использованием умения Медика.

Машины с этой чертой могут иметь различные черты, как и другие существа (обычно Летун или Четвероногий), а также другие черты машин, такие как шагоход, если это применимо. Персонаж может ездить на любой живой машине с чертой размера, большей, чем его собственный размер, если только специфические черты или способности ездового животного не мешают этому.

Верховая езда использует дрессуру — особое применение Выживания (как описано на странице 123). Обычно простая езда на скакунах в обыденных условиях не

требует проверки, но при выполнении действий на машинах, которые потребуют от оператора выполнить проверку Управления, он вместо этого проводит проверку Выживания. Живые машины используют профили, похожие на стандартные НИП, и в бою следуют многим их правилам. См. **Главу XII: НИП и противники** для получения дополнительной информации о типах и правилах НИП.

Закрытый

Большая часть машин укрывает членов экипажа от врага за толстой броней, надежными люками и тяжелым бронестеклом. Члены экипажа и пассажиры внутри закрытой техники не могут атаковать врага своим личным оружием, не воспользовавшись люком, дверью, бойницей и т. п. Сидящих внутри машины нельзя выцеливать какой-либо атакой (если тому нет веских причин – например, воздействующие на разум психосилы).

Колесная

К колесным машинам применяются следующие правила:

- Они получают штраф -20 к проверкам, связанным с пересеченной местностью.
- Они получают бонус +10 к проверкам, связанным с Маневренностью.
- Колесной машиной с повреждённой ходовой частью, очень сложно управлять, а потеря даже одного колеса заставит самого опытного водителя вступить в нелегкий поединок с машиной, катящейся по прямой – хорошо, если не в самую гущу битвы.
- Колесная машина получает урон ходовой части по общим правилам, но после получения такового любое передвижение требует проверки Управления, а все проверки, связанные с Маневренностью, получают штраф -10.
- Ходовая часть колесной техники намного проще, чем у гусеничных машин. Поэтому восстановление критического урона ходовой части таких машин, а также поломок ходовой части («Ходовая часть задета», «Ходовая часть повреждена», «Ходовая часть уничтожена») требует вдвое меньше времени чем обычного (см. страницу 313).

Крепкий

Неприхотливый двигатель, заменяемые бронепластины и продублированные топливные системы могут значительно облегчить ремонт машины, сберегая время и ресурсы, а также позволяя ей вернуться в строй намного быстрее, чем более сложной технике. Все проверки Ремонта, сделанные для починки машины с этой чертой, получают бонус +20.

Мотоцикл

Эти малогабаритные средства передвижения существуют во множестве видов – от железных скакунов Адептус Астартес до изящных мотоциклов эльдаров и дымящих орочьих байков. Мотоциклы подчиняются всем правилам техники и считаются имеющими черту «Открытый». Однако, из-за их малого размера и низкого профиля, в ближнем бою, враг, атакующий мотоцикл, может выбрать, бить по технике или седоку без необходимости заявлять Меткую Атаку. Как правило, мотоциклы – колесный транспорт, но так же они могут быть глиссерами или гусеничными машинами. Из-за легкой конструкции мотоциклы не могут проводить действие "На таран!".

Неподвижный

Некоторые машины – например, десантные капсулы – оснащены двигателями, не предназначенными для передвижения по земле. Техника с этой чертой не может передвигаться своими силами, имеет показатель Маневренности (+0) и не может совершать действие Вираж. Как правило, неподвижная техника все-таки оснащена какими-то системами передвижения (например, мощными двигателями, что могут вернуть десантную капсулу на орбиту) и вызываемый критическим уроном ущерб ходовой части применяется именно к этим системам.

Открытый

Члены экипажа и пассажиры этой машины открыты всем ветрам. Это ограничивает их защиту, но позволяет пассажирам стрелять из своего личного оружия, оставаясь в едущей машине. Враг, атакующий открытую технику, может выбрать, бить по технике или седокам, использовав действие объявленного удара/выстрела. Кроме того, стрельба по открытой технике из оружия с качествами Взрыв или Распыляющее задевает и пассажиров, если они находятся в дистанции стрельбы. Члены экипажа и пассажиры открытой техники могут атаковать врага, используя свое личное оружие.

Развалюха

Эта собранная из того, что подвернулось под руку и безо всякого плана машина может развалиться от каждого чиха; вместе с тем, в ней столько лишних деталей и аварийных систем, что чинить ее очень просто. При броске Праведной Ярости (см. страницу 280) против такой машины кидается 1к10, а не 1к5. Тараня другие машины, здания и другие относительно твердые объекты, развалюха получает удвоенный урон. Ремонт машины с чертой Развалюха занимает вдвое меньше времени, а проверки, сделанные для этого ремонта, получают бонус +20. Понесшие урон машины с этой чертой всегда считаются легко поврежденными, если не понесли критического урона.

Саморемонт

Эта техника обладает некими возможностями саморемонта. Это может быть древний машинный дух, работающие до изнеможения сервиторы, быстро восстанавливающиеся элементы из призрачной кости или даже команда гротов, лазающих по корпусу, стуча молотками в попытках удержать на месте отваливающиеся бронепластины и связывая провода. Когда такая машина получает критический урон от вражеской Праведной Ярости, командир такой машины (или водитель, если командир не выделен как отдельная роль в экипаже) может принудить перебросить 1к5, определяющий нанесенный критический урон. Кроме того, если такая машина загорается, то любые попытки потушить огонь – как для членов экипажа, так и для пассажиров – считаются свободным действием.

Тяжелобронированный

Броня этой машины усилена, а ее важнейшие системы дополнительно защищены слоями керамита или адамантина. Такая техника ополовинивает получаемый критический урон (округлять вверх). Эта особенность никак не влияет на броски по таблице критического урона для техники, вызванные Праведной Яростью.

Улучшенная ходовая часть

У машины есть некий способ выжать больше мощности из своих двигателей — качественный прометий, древний ксенотех или даже специальный топливный сквиг. Используя действие «Педаль в пол!», такая машина может удвоить свою тактическую скорость в качестве частичного, а не полного действия и утроить — за счет полного. Последнее также отыгрывается по правилам действия «Педаль в пол!», но тактическая скорость при этом утраивается, а не удваивается, проверка Управления становится Ординарной (+10) вместо Сложной (-10).

Шагоход

К шагоходам применяются следующие правила:

- Благодаря длинным ногам и большим ступням, шагоходы игнорируют большую часть пересеченной местности. Местность, изобилующую камнями, танковыми ловушками, упавшими деревьями и небольшими обломками и руинами, шагоходы считают открытой. Какие конкретно элементы ландшафта шагоход может проигнорировать, определяет мастер игры.
- Шагоходы не могут предпринимать действие «На таран!», но могут предпринимать «Натиск» (используя Навык Рукопашной оператора).
- Куда более приспособленные для ближнего боя, шагоходы (или скорее, их пилоты) привыкли встречаться с врагом лицом к лицу. Для игроков и мастера игры важно всегда осознавать, какой стороной к врагу повернут шагоход в бою, чтобы понимать, в какую сторону врагу придется атаковать, и в каком направлении сможет атаковать врага сам шагоход. Любой шагоход может повернуться лицом к своему противнику в ближнем бою в конце своего хода в качестве свободного действия. Это не считается передвижением.
- При движении шагоходы могут поворачиваться столько раз, сколько захотят, независимо от того, на какое расстояние они передвигались.

Примеры машин

В высокомеханизированных районах улья Десолеум нет конца типам машин, а в его отдаленных и беззаконых регионах можно обнаружить еще больше неосвященных паттернов. В пустошах, окружающих улей, также есть множество ездовых животные в тех районах, где технологии в дефиците или ненадежны. Ниже приводится подборка обычных видов, которые можно встретить в Десолеуме, хотя аколиты обязательно найдут множество других в своих приключениях. Уровни угрозы (см. страницу 471) также включены для использования в балансировке НИП; см. страницу 469 для получения информации о профилях НИП.

Стеклянный скакун

Встречающиеся в пустошах вне ульев Десолеума, стеклянные скакуны — высокие, элегантные четвероногие, которые кажутся скорее кристаллическими, чем органические. Многие ученые предполагают, что они являются мутировавшими реликтами древних войн на планете. Они хорошо приспособлены к радиоактивным равнинам и могут выжить в течение длительного времени на небольшом количестве воды или пищи, а то и вовсе без них при помощи неизвестных способов. Несмотря на то, что они не столь крепки, как другие машины, они надежны и быстры, и многие исследователи археотеха предпочитают их механическому транспорту. Некоторые можно даже увидеть в самом улье, где они являются частью сложных клятвенных ритуалов или выставлены на показ в экзотических коллекциях.

Стеклянный скакун		Шагоход
Лоб: 8	**Борт**: 8	**Корма**: 8
Крейсерская скорость: 30 км/ч		**Тактическая скорость**: 5 метров
Маневренность: +25	**Размер**: Огромный	**Дост.**: Редко
Вместимость: 0	**Прочность**: 20	**Угроза**: 3
Экипаж: водитель		
Черты машины: Живой, открытый, шагоход		

Стеклянный скакун (Рядовой) 12

Г 01-10	Пр 11-20	Лр 21-30	К 31-70	Пн 71-85	Лн 86-00
4	4	4	4	4	4

НР	НС	С
25	—	40
В	**Лв**	**Ин**
35	42	16
Вос	**СВ**	**Об**
36	12	04
	Вл	
	—	

полу 8	полн. 16	натиск 24	бег 48	угроза 3

Зубы-кинжалы — рукопашное

Дал —	Скор —	Урон 1к10+4[6С] (Р)	
Проб 1	Маг. —	Перез. —	Вес —	Дост. —

Особенности: –

Черты: Природное Оружие (зубы-кинжалы), Четвероногий, Сопротивление (токсины, радиация), Размер (6).

Автокарета «Хектен»

Достаточно распространенный гражданский автомобиль Десолеума, "хектен" часто используется для перевозки личностей, которым не подходит обычный транспорт, перемещая их по дорогам уровней улья в относительной безопасности. Большинство из них имеют закрытые пассажирские отсеки, но некоторые менее качественные или переделанные модели имеют открытые площадки сзади. Их так же можно увидеть за пределами ульев, мчащихся к точке назначения или с ревом отрывающимися от преследования санкционариев.

Хектен		Колесная
Лоб: 15	**Борт**: 10	**Корма**: 8
Крейсерская скорость: 70км/ч		**Тактическая скорость**: 15 метров
Маневренность: +10	**Размер**: Огромный	**Дост.**: Редко
Вместимость: 5	**Прочность**: 20	**Угроза**: 5
Экипаж: водитель		
Черты машины Закрытый, Колесная Машина, Крепкий		

Банды на колесах: Любой «хектен» может заменить черту Закрытый на черту Открытый и увеличить вместимость до 8

Истоки: Древние и редкие модели «хектена» используют антигравитационные технологии. Этот вариант заменяет черту Колесная машина на Глиссер, и изменяет доступность на уникальную (-60).

Оружие: Нет. Если модель Открытая, то хектен можно улучшить, что б установить любое отдельно реквизированное ручное оружие в турели на шасси.

Велоксик

Обычное зрелище на среднем уровне улья Десолеума, велоксик имеет огромный, ревущий двигатель, предвещающий его прибытие. ` него отличная управляемость, которая необходима в переполненных районах улья. Многие оказались на нижних уровнях, где банды используют их для спорта или схваток, а часто и для того, и для другого.

Велоксик		Колесная
Лоб: 8	**Борт**: 8	**Корма**: 8
Крейсерская скорость: 90 км/ч	**Тактическая скорость**: 35 мет.	
Маневренность: +20	**Размер**: Массивный	**Дост.**: Средне
Вместимость: 0	**Прочность**: 10	**Угроза**: 4
Экипаж: водитель		
Черты машины: мотоцикл, колесная машина		

Пассажиры: Мотобайк может перевозить одного пассажира, но это снижает маневренность до +10.

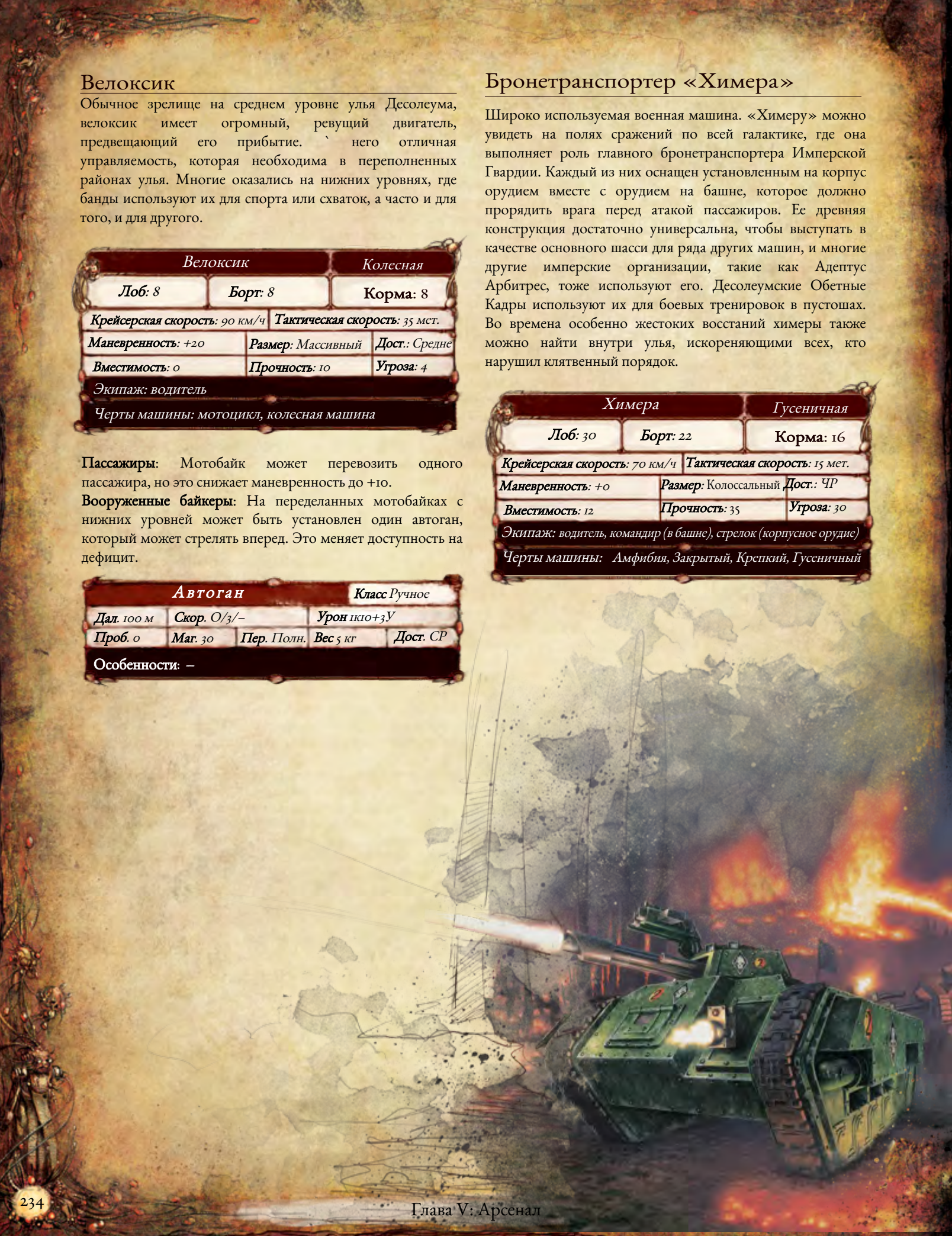
Вооруженные байкеры: На переделанных мотобайках с нижних уровней может быть установлен один автоган, который может стрелять вперед. Это меняет доступность на дефицит.

Автоган				Класс Ручное
Дал. 100 м	**Скор.** О/3/–		**Урон** 1к10+3У	
Проб. 0	**Маг.** 30	**Пер.** Полн.	**Вес** 5 кг	**Дост.** СР
Особенности: –				

Бронетранспортер «Химера»

Широко используемая военная машина. «Химеру» можно увидеть на полях сражений по всей галактике, где она выполняет роль главного бронетранспортера Имперской Гвардии. Каждый из них оснащен установленным на корпус орудием вместе с орудием на башне, которое должно прорядить врага перед атакой пассажиров. Ее древняя конструкция достаточно универсальна, чтобы выступать в качестве основного шасси для ряда других машин, и многие другие имперские организации, такие как Адептус Арбитрес, тоже используют его. Десолеумские Обетные Кадры используют их для боевых тренировок в пустошах. Во времена особенно жестоких восстаний химеры также можно найти внутри улья, искореняющими всех, кто нарушил клятвенный порядок.

Химера		Гусеничная
Лоб: 30	**Борт**: 22	**Корма**: 16
Крейсерская скорость: 70 км/ч	**Тактическая скорость**: 15 мет.	
Маневренность: +0	**Размер**: Колоссальный	**Дост.**: ЧР
Вместимость: 12	**Прочность**: 35	**Угроза**: 30
Экипаж: водитель, командир (в башне), стрелок (корпусное орудие)		
Черты машины: Амфибия, Закрытый, Крепкий, Гусеничный		



Оружие

Выберите из этого списка орудие, установленное на башню:

Мультилазер	Тяжелое			
Дальн. 150 м	Скор. —/—/5		Урон 2к10+10(Э)	
Проб. 2	Маг. 100	Пер. 2 Полн.	Вес 35 кг	Дост. ОР
Особенности: Надёжное				

Тяжёлый болтер	Тяжелое			
Дальн. 150 м	Скор. —/—/6		Урон 1к10+8(Р)	
Проб. 5	Маг. 60	Пер. 2 Полн.	Вес 40 кг	Дост. ОР
Особенности: Разрывное				

Автопушка	Тяжелое			
Дальн. 300 м	Скор. О/3/—		Урон 3к10+8(У)	
Проб. 6	Маг. 40	Пер. 2 Полн.	Вес 40 кг	Дост. ОР
Особенности: Надёжное				

Тяжёлый огнемет	Тяжелое			
Дальн. 30 м	Скор. О/—/—		Урон 1к10+5(Э)	
Проб. 4	Маг. 20	Пер. 2 Полн.	Вес 45 кг	Дост. РД
Особенности: Зажигательное, Распыляющее				

Одно оружие на корпусе:

Тяжёлый болтер	Тяжелое			
Дальн. 150 м	Скор. —/—/6		Урон 1к10+8(Р)	
Проб. 5	Маг. 60	Пер. 2 Полн.	Вес 40 кг	Дост. ОР
Особенности: Разрывное				

Тяжёлый огнемет	Тяжелое			
Дальн. 30 м	Скор. О/—/—		Урон 1к10+5(Э)	
Проб. 4	Маг. 20	Пер. 2 Полн.	Вес 45 кг	Дост. РД
Особенности: Зажигательное, Распыляющее				

Химера так же может взять одно турельное оружие, установленное на башне:

Шторм-болтер	Ручное			
Дальн. 90 м	Скор. О/2/4		Урон 1к10+5(В)	
Проб. 4	Маг. 60	Пер. Полн.	Вес 9 кг	Дост. ЧР
Особенности: Разрывное, Штормовое				

Тяжёлый стаббер	Тяжелое			
Дальн. 100 м	Скор. —/—/8		Урон 1к10+4(У)	
Проб. 3	Маг. 80	Пер. 2 Полн.	Вес 30 кг	Дост. ЧР
Особенности: —				

Оружие пассажиров: у химеры есть несколько стрелковых бойниц на флангах (по 3 на каждый борт), через которые пассажиры могут стрелять из личного оружия (только из ручного или пистолетов). Они могут быть заменены установленными лазганами, также для пассажирского использования. Пассажиры могут использовать большой люк над корпусом для входа и выхода, а также для стрельбы (если химера неподвижна, можно использовать тяжелое оружие).

Лазган	Ручное			
Дальн. 100 м	Скор. О/3/—		Урон 1к10+3(Э)	
Проб. 0	Маг. 60	Пер. Полн.	Вес 4 кг	Дост. ОБ
Особенности: Надёжное				

Глава VI: Психосилы

Существуют люди, обладающие врождённой способностью управлять энергией Варпа, с помощью которой они могут совершать невероятные вещи. Этих людей, благословлённых или проклятых, обычно называют ведьмами, колдунами, шаманами, некромантами, чудилами и множеством других эпитетов, однако самым распространённым их именованием остается слово «псайкер».

Как правило, псайкеры осознают свой сверхъестественный талант в юности, но бывают и исключения. Часто первое проявление способностей псайкера происходит в обстоятельствах угрозы их жизни или сильного страха – это особенно верно для тех, чьи силы открылись в более зрелом возрасте.

Псайкеры способны на множество удивительных вещей, ведь источник их мощи не связан никакими ограничениями. Данные Варпом силы псайкера позволяют ему нарушать многие физические законы: пренебрегать гравитацией, создавать пламя из ничего или усилием воли останавливать пули. Но такое могущество имеет свою цену. Варп непредсказуем, он – обиталище многих хищных тварей, которых свет души псайкера привлекает как огонь мотылька.

Псайкеры в Империуме

«Следи за ним хорошенько и держи ствол наготове, если дела пойдут плохо»

— из услышанного рядом с Кепплером Ягом, псайкером примарис

Псайкеры жизненно важны для существования Империума и, вместе с тем, они – одна из величайших угроз для него. Сущности Варпа, которых так привлекают псайкеры, чрезвычайно опасны и всегда желают зла человечеству. Многие из них – такие как демоны или ужасающие поработители – пытаются использовать псайкеров как ворота в материальный мир, захватывая их души или буквально превращая их тела в гротескные ворота, ведущие в небытие Варпа. Но даже если забыть про эти угрозы, нельзя не помнить, что псайкер обладает могущественными и опасными силами, и, выйдя из-под жёсткого контроля, он вполне может повернуть их против Империума. Отлов таких псайкеров-бунтарей – непростая задача не только для обычных силовиков, но даже для имперских вооруженных сил. И даже, казалось бы, надежные псайкеры могут не справиться со своими же силами и уничтожить все вокруг разрушительным вихрем неконтролируемых энергий Варпа.

Зреть Варп, есть созерцать истинную власть и абсолютное проклятие.

Роли псайкеров

Несмотря на все риски, псайкеры остаются бесценным ресурсом для Империума, выполняя множество разных задач. Чёрные Корабли Адептус Астра Телепатика постоянно странствуют по галактике, принимая на борт обнаруженных на каждой планете псайкеров. Это важная часть имперской десятины каждого мира, выплата которой поддерживает количество псайкеров в Империуме и избавляет планету от потенциальных опасностей несанкционированного колдовства. Некоторые из принятых на борт псайкеров уже осквернены Варпом и слишком опасны, чтобы жить – их ждет казнь. Многим из оставшихся будет суждено служить в Адептус Астрономика и поддерживать Астрономикон – варп-маяк, что указывает имперским кораблям путь в Имматериуме, маяк, что пылает силой десяти тысяч душ, и сотни псайкеров гибнут каждый день, поддерживая его свет. Другие силой своей воли передают послания меж звёзд. Третьи сражаются на поле битвы, в составе Астра Милитариум или Адептус Астартес. Так или иначе, пережив испытания Адептус Астра Телепатика, и став санкционатами, эти люди служат Империуму, что неохотно терпит само их существование и постоянно подвергает сомнениям их психическую стабильность.

Астропаты

Астропаты – едва ли не единственное средство межзвездной связи, которым обладает Империум, и они же – самый распространённый вид псайкеров. Они – те, у кого не хватает сил и воли, чтобы держать свои силы в узде и выдерживать жесткие тренировки Слохастики Псайкана. Будущие астропаты проходят через ритуал Связывания Душ, в ходе которого Император дарует им мельчайшую долю своей силы. Потеряв в ходе обряда свои глаза, что навечно выгорают из глазниц, астропаты начинают свою службу Империуму. Они связывают его воедино сетью психических коммуникаций, передавая свои мысли через Варп на другие миры, где другие астропаты принимают и расшифровывают их. Астропатическая связь жизненно важна для самого существования Империума, но нельзя сказать, что она проста, безопасна или широко доступна. Астропаты всегда востребованы во всех имперских организациях.

Псайкеры Примарис

Приписанные к полкам Астра Милитариум псайкеры примарис – это те люди, что способны использовать силы Варпа как оружие. Гвардейцы часто относятся к псайкерам со страхом, недоверием и подозрительностью, трепеща перед сверхъестественными силами, которыми те повелевают.

Несанкционированные псайкеры

Эти псайкеры никогда не проходили испытаний Адептус Астра Телепатика – возможно, потому что никогда не осознавали, кто они и какими силами владеют, а возможно попросту искусно избегали обнаружения и поимки. Несанкционированные вечно опасаются захвата и отправки на Чёрные Корабли, с которых никто и никогда не возвращается. Изредка, некоторые из несанкционированных могут найти убежище на службе у инквизиторов-радикалов, которые защитят их своей властью. Многие другие, однако, представляют для Империума опасность, не меньшую чем вторжение ксеносов или восстание еретиков – ведь каждый псайкер может стать теми вратами, через которые Губительные силы проникнут в реальность.

Псайкеры и Инквизиция

Инквизиторы часто нуждаются в псайкерах – те отлично подходят для охоты на себе подобных или даже на демонов. Псайкеру на службе Святых Ордосов всегда найдется дело – от сжигания толп еретиков до проведения ритуалов ясновиденья, что подскажут местонахождение культа или вырывания секретов прямо из сознания подозреваемых. Сами инквизиторы тоже могут быть псайкерами. Кроме того, члены Святых Ордосов не связаны ограничениями имперской бюрократии и не позволяют ей мешать своей работе. Инквизитор-радикал, обнаруживший человека с достаточным психическим потенциалом и способностями, вполне может забрать его к себе на службу, не прибегая к имперской системе тестирования и обучения. Другая крайность – пуритане, особенно приверженцы учения Монодоминатов, для которых все псайкеры – мерзкие колдуны и мутанты. Такие инквизиторы никогда не прибегают к привлечению псайкеров к своим делам, и вообще с трудом мирятся с их существованием.

Псайкеры в Dark Heresy

«Ты думаешь, что знаешь, что такое страх? Ты боишься всего лишь смерти, мне же ведомы вещи, намного её хуже»

— астропат Галатея Хокс

Псайкеры способны взаимодействовать с энергиями Имматериума, заставляя их подчиниться своей воле и проявиться в виде психосил. В **Dark Heresy** аколиты могут стать псайкерами, получив элитное улучшение «Псайкер» (см. стр. 108). Это дает им пси-рейтинг и возможность приобретать за очки опыта психосилы. В ходе своих приключений команда аколитов не раз встретиться с проявлениями сил Варпа. В этих случаях игроки и МИ должны использовать представленные ниже правила, что отражают способности смертоносного дара псайкера.

Пси-рейтинги

Пси-рейтинг (ПР) – это первичный показатель силы псайкера, отображающий его умение черпать энергию из Варпа. Чем выше пси-рейтинг, тем сильнее обладающий им псайкер. Как правило, ПР варьируется от 1 (нетренированный имперский псайкер или слабенькая ведьма) до 10 (Высший демон Тзинча или искусный эльдарский провидец), хотя в самых необычных случаях он может быть ещё выше. Пси-рейтинг используется, чтобы определить возможности психических сил его обладателя – дистанцию их применения, зону действия или урон. Чтобы иметь возможность проявлять психосилы, персонаж должен иметь, как минимум, пси-рейтинг 1.

Улучшение пси-рейтинга

Псайкер начинает игру с пси-рейтингом 1. Непохожий на другие характеристики персонажа, пси-рейтинг, однако, может быть увеличен, когда игрок тратит на это очки опыта, как в случае с талантами. Улучшение пси-рейтинга персонажа отображает то, как он открывает в себе новый психический потенциал и становится все более и более могущественным.

Чем дальше продвигается псайкер, тем больше усилий ему приходится прилагать для того, чтобы становиться сильнее. Увеличивая свой пси-рейтинг, аколит должен заплатить количество очков опыта, равное 200 * пси-рейтинг, который аколит хочет получить. Например, если псайкер, имеющий пси-рейтинг 2, желает получить пси-рейтинг 3, он должен заплатить 200 * 3 = 600 ОО.

Аколит может увеличить свой пси-рейтинг несколько раз. Каждое улучшение увеличивает пси-рейтинг на 1 до максимума в 10. Заметьте, что увеличение пси-рейтинга не приносит новых психосил само по себе – лишь улучшает контроль псайкера над уже имеющимися.

Психические дисциплины

Все психосилы, в зависимости от того, как они применяют энергии Варпа, могут быть отнесены к различным дисциплинам. Каждая дисциплина имеет схему, определяющую, какие психосилы доступны псайкеру. Эта книга описывает следующие пять дисциплин: Биомантию, Предсказание, Пиромантию, Телекинез и Телепатию.

Применение психосил

Каждый раз, желая использовать одну из своих психосил, псайкер должен решить, сколько силы он хочет вложить в неё. Затем он должен сделать проверку Фокусировки Силы (как правило – но не всегда – это проверка Силы Воли, модифицированная сложностью психосилы и используемым пси-рейтингом), чтобы определить, удалось проявить её или нет. Если псайкеру сопутствовал успех, психосила срабатывает и оказывает свой эффект.

Проявление психосил может иметь различные последствия – в зависимости от того, сколько энергии псайкер использовал и как её применял. Пошаговый порядок применения пси-способностей смотрите ниже:

Шаг 1. Определение психической силы: псайкер решает, какой пси-рейтинг он будет использовать для проявления силы. От использованного пси-рейтинга будет зависеть конечный эффект.

Шаг 2. Совершение проверки Фокусировки Силы: псайкер делает проверку, чтобы определить, были ли успешны его усилия. В большинстве случаев, это будет проверка Силы Воли, сложность которой зависит от конкретной психосилы и используемого пси-рейтинга. Иногда это будет Встречной проверкой (см. стр. 28, второй стороной выступает тот, на кого применяется психосила).

Шаг 3. Определение результатов: в зависимости от использованного пси-рейтинга, психосила может иметь различные эффекты, такие как увеличение дистанции применения, зоны поражения или урона. В зависимости от факторов, описанных выше, псайкер может нечаянно вызвать Психический Феномен или даже ужасную Опасность Варпа.

Шаг 1. Определение психической силы

Каждый раз, когда псайкер применяет свои силы, он черпает энергию Варпа, дабы с её помощью воздействовать на материальный мир. Открытие подобного канала всегда очень опасно – псайкер может спровоцировать возмущения в Имматериуме, что окажут неприятные побочные эффекты. В самых экстремальных случаях эти возмущения могут открыть не-контролируемый разлом между реальностью и Варпом – как правило, с фатальными последствиями для всех вокруг.

Таблица 6-1: Психическая Сила

Класс психайкера	Нормальная сила (базовый пси-рейтинг или ниже)	Усилие (пси-рейтинг +2/+3/+4)	Поддержание психосил
Связанные: санкционированные психайкеры, астропаты, колдуны, библиарии, космодесантники Хаоса и психайкеры ксеносов	Если психайкер выбрасывает дубль на проверке Фокусировки Силы, он вызывает Психический Феномен и должен бросать по **таблице 6-2: «Психические Феномены»**.	Может добавить до +2 к своему пси-рейтингу. Если психайкер выбрасывает что-то кроме дубля на проверке Фокусировки Силы, он вызывает Психический Феномен и должен бросать по **таблице 6-2: «Психические Феномены»**.	+10 ко всем броскам по таблице 6-2: «Психические феномены», пси-рейтинг уменьшается на 1 за каждую поддерживаемую психосилу.
Несвязанные: чудилы, несанкционированные психайкеры и смертные колдуны	Если психайкер выбрасывает дубль на проверке Фокусировки Силы, он вызывает Психический Феномен и должен бросать по **таблице 6-2: «Психические Феномены»**, добавляя +10 к результату.	Может добавить до +4 к своему пси-рейтингу. Психайкер всегда должен бросать по **таблице 6-2: «Психические Феномены»**, добавляя +5 за каждый +1 к пси-рейтингу, до максимума в +20.	+10 ко всем броскам по **таблице 6-2: «Психические феномены»**, пси-рейтинг уменьшается на 1 за каждую поддерживаемую психосилу.
Демонические: демоны, демонхосты и демонпринцы	Если психайкер выбрасывает дубль на проверке Фокусировки Силы, он вызывает Психический Феномен и должен бросать по **таблице 6-2: «Психические Феномены»**. Опасности Варпа не действуют на психайкера, но, если происходят, действуют на всех остальных.	Может добавить до +3 к своему пси-рейтингу. Психайкер всегда должен бросать по **таблице 6-2: «Психические Феномены»**, добавляя +10 за каждый +1 к пси-рейтингу, до максимума в +30. Опасности Варпа не действуют на психайкера, но, если происходят, действуют на всех остальных.	+10 ко всем броскам по **таблице 6-2: «Психические Феномены»**, пси-рейтинг уменьшается на 1 за каждую поддерживаемую психосилу. Опасности Варпа не действуют на психайкера, но, если происходят, действуют на всех остальных.

Используя меньшее количество своей силы, психайкер уменьшает и вероятность вызвать Психический Феномен или Опасность Варпа (см. стр. 241). Применяя психосилу, психайкер заявляет, какой фактический пси-рейтинг он использует для её проявления. Фактический пси-рейтинг может быть равен базовому пси-рейтингу психайкера или быть ниже его. Значение пси-рейтинга не должно быть ниже 1.

Психайкер получает бонус +10 к своей проверке Фокусировки Силы за каждую единицу, на которую фактический пси-рейтинг ниже его базового. Кроме того, конечный эффект психосилы рассчитывается исходя именно из фактического пси-рейтинга (см. Шаг 3).

Усилие

Однако психайкер может поступить и наоборот – специально погрузиться в глубины Варпа, чтобы его силы вышли за обычные пределы его возможностей. Конечно, при этом психайкер всегда рискует спровоцировать неприятные Психические Феномены или даже ненамеренно призвать «гостей» с той стороны.

При определении используемого пси-рейтинга, психайкер может совершить Усилие. При этом его фактический пси-рейтинг для этой психической силы увеличивается на 2, по сравнению с базовым. Некоторые виды психайкеров способны и на большее (см. таблицу 6-1: «Психическая Сила»). Подобные практики очень опасны, ведь психайкер высвобождает такие энергии Варпа, что уже не может полноценно их контролировать. Психосила, для проявления которой применялось Усилие, вызывает Психический Феномен в том случае, если при любом броске на Фокусировки Силы не выпадет дубль, вместо обычных условий.

Кроме того, психайкер получает штраф -10 к проверке Фокусировки Силы за каждую единицу, на которую его фактический пси-рейтинг превышает базовый.

Шаг 2. Совершение проверки Фокусировки Силы

Для сотворения психосилы требуется совершить действие Фокусировка Силы (см. стр. 272),сделав соответствующий бросок, который определит успешность проявления силы и сопутствующие эффекты. Эта проверка может занимать Полное действие, Полудействие, Свободное действие или Реакцию. Обычно (но не всегда), это будет проверка Силы Воли, со сложностью модифицированной фактическим пси-рейтингом и конкретной психосилой.

Применяемая психосила определяет то, с какой характеристикой или умением будет связана проверка Фокусировки Силы. Кроме того, как было уже упомянуто, психайкер получает бонус +10 к этому тесту за каждую единицу, на которую его фактический пси-рейтинг ниже базового или

штраф -10 за каждую единицу, на которую его фактический пси-рейтинг превышает базовый. Кроме того, МИ может добавить любые модификаторы, кажущиеся ему уместными. Часто количество степеней успеха или провала проверки Фокусировки Силы важно для определения её конечного эффекта – подробности вы найдете в описании каждой конкретной психосилы.

Успешно пройденная проверка Фокусировки Силы означает, что псайкеру сопутствовал успех – психосила проявляется и оказывает все свои эффекты, указанные в её описании. Однако если при этой проверке псайкер выбросил дубль (то есть две десятки или две единицы, в общем, одинаковые числа на обеих костях)– происходит Психический Феномен (см. стр. 241). Это происходит и в том случае, если проверка была провалена. Если псайкер для проявления этой психосилы применял Усилие, то Психический Феномен происходит в том случае, если на костях НЕ выпадет дубль. В любом случае, определить Психический Феномен (броском по соответствующей таблице) необходимо до того как в силу вступят эффекты психосилы (некоторые феномены изменяют своё действие, если психосила была проявлена нормально – их эффекты тоже должны быть приняты в первую очередь).

Пример

Майкл Валенто – несанкционированный псайкер с Силой Воли 56 и базовым пси-рейтингом 3. Он решает применить психосилу, которая использует Силу Воли в проверке Фокусировки Силы, и хочет применить Усилие, чтобы его фактический пси-рейтинг получил +3 единицы и стал пси-рейтингом 6. Это означает, что проверка Фокусировки Силы будет успешна, если Майкл выбросит 26 или меньше, поскольку он получает штраф -30 за то, что его фактический пси-рейтинг на 3 выше базового. Являясь несанкционированным псайкером, он всегда вызывает Психический Феномены при совершении Усилия, и добавляет +15 к броску по таблице феноменов (+5 три раза, по разу за каждый уровень базового пси-рейтинга).

Встречные проверки Фокусировки Силы

Некоторые психосилы требуют Встречной проверки Фокусировки Силы. В таком случае, первой «состязающейся» стороной становиться псайкер, совершающий проверку Фокусировки Силы, второй – цель его психосилы, совершающая проверку, указанную в описании психосилы (как правило, это Сила Воли). Чтобы психосила сработала, псайкер должен успешно пройти проверку, набрав большее степеней успеха чем его соперник. При Встречной проверке псайкер, как и при обычной, может изменять свой пси-рейтинг и вызывает Психические Феномены по обычным правилам. Помните, что вызвать Психический Феномен может только псайкер.

Сопротивление вражеским психосилам

Псайкеры, атакованные врагом при помощи психосил, могут защищаться от таковых лучше, чем обычные люди, используя силы Варпа для того, чтобы дать отпор противнику. Если псайкер вынужден сделать Встречную проверку Фокусировки Силы для того, чтобы сопротивляться психической атаке, он может добавить свой удвоенный пси-рейтинг к результату Встречной проверки Силы Воли, совершаемой для сопротивления вражескому воздействию. Псайкер может применять Усилие для того, чтобы увеличить свой пси-рейтинг и получить больший бонус к проверке Силы Воли. Помните, что эта проверка может вызвать Психический Феномен, поскольку её совершает псайкер.

Шаг 3. Определение результатов

Успешное применение психосилы вызывает эффекты, указанные в её описании. В этот же момент делается бросок на Психический Феномен, если он был вызван.

Дистанция и линия прямой видимости

Психосила, применяемая к конкретному объекту (или человеку)для возможности её применения, требует того, чтобы этот объект или человек находился на линии прямой видимости псайкера, если в описании психосилы не указано обратного. Цель также должна находится в дистанции действия психосилы – однако модификаторы за дистанцию (например, за Ближнюю дистанцию или Стрельбу в Упор) не применяются.

Накопительные эффекты

Модификаторы, увеличения характеристик и другие преимущества, даруемые психосилами, не складываются между собой – всегда применяется только наилучший из результатов. Однако, преимущества, получаемые от психосил, складываются с непсихическими преимуществами от специальной экипировки и условий среды.

Обнаружение психосил

Псайкеры чрезвычайно чувствительны к Варпу – в том числе, они могут ощущать возмущения Имматериума, вызванные другими псайкерами. Когда неподалеку от псайкера применяются психосилы, он может сделать проверку Психонауки, чтобы попробовать определить источник (о применении умения Психонаука см. стр. 136). Прочие тоже могут попытаться сделать это, но, не имея способностей, псайкера, они могут почти не надеяться на успех.

Психические феномены

Каждый раз, когда псайкер погружается в Варп, существует вероятность того, что он вызовет истечение энергии Эмирея в наш мир. Эти проявления могут проявляться по-разному для разных псайкеров, но, как правило, они совершенно непредсказуемы, как сам Варп. Среди таких феноменов – резкое падение температуры, призрачные голоса, странное чувство беспокойства или быстрое усыхание и увядание растений вокруг псайкера. В редких случаях может произойти даже полномасштабный прорыв Варпа в реальный мир.

Точный эффект зависит от природы псайкера: санкционированные псайкеры Империума, библиарии Адептус Астартес и даже колдуны Космодесанта Хаоса черпают из Варпа меньшее количество энергий, и их действия реже вызывают психические феномены. Несанкционированные псайкеры и чудилы могут погружаться в Варп глубже, но и рискуют они куда сильнее. Те псайкеры, которых нельзя отнести к простым смертным (как правило, это существа с чертой Демонический) почти не страдают от возмущений Варпа. Правила на вызов Психических феноменов разными типами псайкеров изложены в **таблице 6-1: Психическая сила**.

Если псайкер выбрасывает при проверке Фокусировки Силы дубль (или НЕ дубль, если он пользовался Усилием), происходит Психический Феномен. Псайкер должен бросить кости по **Таблице 6-2: Психические феномены** (стр. 242). Высокий результат броска, как правило, означает то, что псайкер должен бросать по **Таблице 6-3: Опасности Варпа** (стр. 243). Некоторые психосилы (это указано в их описании) могут вызвать и иные эффекты.

Поддержание психосил

Некоторые психосилы могут действовать длительное время – это указано в описании. Псайкер может поддерживать действие одной психосилы, не прикладывая больших усилий и не делая дополнительных проверок Фокусировки Силы. Поддержание нескольких психосил распыляет внимание псайкера – поэтому оно требует высокой концентрации и отнимает много сил.

Каждая психосила затрачивает на своё поддержание столько времени, сколько указано в её описании, в графе «Поддержание». Например «Поддержание: Полудействие» означает, что на поддержание этой силы псайкер должен тратить по Полудействию каждый ход после успешного сотворения силы. Если псайкер прекратит поддержание психосилы, она перестанет оказывать свой эффект к концу хода псайкера.

Поддержание нескольких психосил намного сложнее. Псайкер тратит для поддержания нескольких психосил столько времени, сколько требует для поддержания самая «требовательная» психосила. Кроме того, на время поддержания нескольких психосил, пси-рейтинг псайкера падает на столько единиц, сколько психосил он поддерживает. Вдобавок, то большое количество энергии Варпа, что псайкер затрачивает для поддержания психосил, крайне нестабильно и может вырваться из-под контроля при малейшем ослаблении концентрации. Если псайкер, поддерживающий несколько психосил, вызывает Психический Феномен, он должен прибавить к результату броска по **Таблице 6-1: Психические Феномены** +10 за каждую поддерживаемую психосилу после первой.

Персонажи игроков и особо важные НИП могут (по решению МИ) попробовать воспротивиться направленной на них поддерживаемой психосиле. Один раз за период, продолжительность которого устанавливает МИ, они могут предпринять Встречную проверку. Преуспев в ней, они выходят из-под действия психосилы.

Пси-рейтинг и психические силы

Под базовым пси-рейтингом понимается имеющийся у псайкера рейтинг, тот который он имеет изначально или получил за очки опыта. Под фактическим пси-рейтингом понимается тот пси-рейтинг, что применяется (используется) псайкером для сотворения конкретной психосилы (он может отличаться от базового – например, за счет Усилия). Все упоминания о пси-рейтинге в описании психосил (например, при расчете урона или дистанции) относятся к фактическим пси-рейтингу (если не указано обратное). Таким образом, психосила, примененная с Усилием оказывает больший эффект, чем та, для сотворения которой использовался базовый пси-рейтинг.

Психические разряды

Часть психосил, при их сотворении, создает взрыв энергии или энергетический разряд. Расчет урона, наносимого этими психосилами, не сильно отличается от расчета урона от обычного оружия. Все эти психосилы действуют по одной схеме. Псайкер указывает одну цель, находящуюся в дистанции действия силы и на линии его прямой видимости. Попадание в цель засчитывается, если псайкер успешно прошел проверку Фокусировки Силы. Для определения зоны попадания проверка Фокусировки Силы считается обычной проверкой атаки (см. стр. 278).

Психосилы могут принадлежать к одному из четырех подвидов. Психический разряд, Психический шквал, Психический шторм и Психический взрыв.

Психический разряд

Психический разряд эквивалентен одиночному выстрелу. Попадание засчитывается только одной цели, которая может сделать проверку Уклонения, чтобы избежать этого попадания.

Таблица 6-2: Психические Феномены

Бросок к100	Эффект
01–03	**Тёмное предвестие**: От псайкера на коротки миг веет слабым ветерком, заставляющим его и всех вокруг чётко почувствовать, что где-то в галактике только что произошло несчастье.
04–05	**Варп-эхо**: В течение нескольких секунд, все звуки издают эхо, независимо от того, где происходит дело.
06–08	**Нечестивая вонь**: Воздух вокруг псайкера начинает источать странный и неприятный запах.
09–11	**Искажение разума**: Псайкер получает штраф -5 к проверкам Силы Воли до начала следующего хода, поскольку неосознанные фобии, страхи и подозрения накатывают на его разум волной эмоций.
12–14	**Могильный холод**: Температура резко падает и всё в радиусе 3к10 метров покрывает иней.
15–17	**Неестественная аура**: Все животные в радиусе 1к100 метров становятся напуганными и беспокойными. Персонажи, имеющие умение Психонаука, могут, используя его, обнаружить псайкера.
18–20	**Червь памяти**: Все люди на линии прямой видимости псайкера забывают что-то незначительное.
21–23	**Гниение**: В радиусе 5к10 метров портятся пища и напитки.
24–26	**Призрачный ветер**: Порывы ветра овевают псайкера, сдувая и поднимая в воздух лёгкие предметы в радиусе 3к10 метров.
27–29	**Вуаль тьмы**: На краткий миг (до конца раунда) все в радиусе 3к10 метров погружается во внезапную и непроглядную ночь.
30–32	**Искажение отражений**: В радиусе 5к10 метров все зеркала и другие отражающие поверхности искажают изображение или подёргиваются рябью.
33–35	**Утечка дыхания**: Все персонажи в радиусе 3к10 метров (включая псайкера) сбивают дыхание и, в течение одного раунда, не могут совершать действия Бег и Натиск.
36–38	**Демоническая маска**: На краткий миг псайкер обретает демоническую внешность и получает черту Страх (1) до конца следующего хода. Также он получает 1 очко Порчи.
39–41	**Увядание**: Все растения в радиусе 3к10 метров от псайкера сохнут и погибают.
42–44	**Спектральный шторм**: Сильный ветер с воем рвется от псайкера во все стороны, заставляя всех в радиусе 4к10 метров пройти Лёгкую (+30) проверку Ловкости или Силы, чтобы устоять на ногах.
45–47	**Кровавые слезы**: Камни и дерево в радиусе 3к10 метров начинают источать кровь. Если рядом есть картины, пикты или статуи, изображающие людей, кровь начинает идти у них из глаз.
48–50	**Протест земли**: Земля внезапно вздрагивает, и все в радиусе 5к10 метров (включая псайкера), должны пройти Ординарную (+10) проверку Ловкости, чтобы не упасть.
51–53	**Пси-разряд**: Статическое электричество наполняет воздух в радиусе 5к10 метров, окружая псайкера венцом неестественных молний и заставляя волосы встать дыбом. У всей незащищенной электроники происходит короткое замыкание. МИ может добавить дополнительные особенности, используя таблицу 5-4 «Эффекты ЭМИ» (стр. 182), если хочет.
54–56	**Призраки Варпа**: В радиусе 3к10 метров от псайкера возникают парящие в воздухе и пронзительно вопящие призраки. Все в этом радиусе (исключая псайкера) должны пройти проверку против Страха (1)
57–59	**Падение вверх**: Все в радиусе 2к10 метров от псайкера (включая его самого) поднимаются на 1к10 метров вверх, так будто гравитация на краткий миг перестала существовать. После этого они падают на землю, получая урон в зависимости от расстояния, с которого падают.
60–62	**Вой баньши**: Пронзительный вопль разноситься вокруг, разбивая стекло и заставляя каждое живое существо, услышавшее его (включая псайкера), пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости или оглохнуть на 1к10 раундов.
63–65	**Фурии**: Псайкера терзают незримые ужасы. Он падает на землю, получая 1к5 Ударного урона (игнорирующего Броню, но не бонус Выносливости), и должен пройти проверку против Страха (2)
66–68	**Тень Варпа**: На долю секунды мир меняет свой облик, и все в радиусе 1к100 метров на краткий, но ужасающий миг заглядывают в Варп. Каждый персонаж в этом радиусе, включая псайкера, должен пройти Сложную (-10) проверку Силы Воли или получить 1к5 очков Порчи.
69–71	**Техно презрение**: Духи машин отвергают противоестественные пути. Все технологические устройства в радиусе 5к10 метров отказывают, а всё дистанционное оружие получает Клин (см. стр. 277). Все персонажи в этом радиусе, имеющие кибернетические имплантаты (включая псайкера) должны пройти Ординарную (+10) проверку Выносливости или 1к5 Резаного урона, игнорирующего Броню и бонус Выносливости.
72–74	**Варп-безумие**: Приступ убийственного безумия охватывает всех вокруг (кроме псайкера). Все в радиусе 2к10 метров должны пройти Сложную (-10) проверку Силы Воли или, в случае провала, получить 1к5 очков Порчи и впасть в Неистовство на 1 раунд (см. стр. 157)
75+	**Опасности Варпа**: Сверхъестественные энергии Варпа прорываются в реальный мир. Сделайте бросок по таблице 6-3 «Опасности Варпа» (см. стр. 243).

Таблица 6-3: Опасности Варпа

Бросок к100	Эффект
01–05	**Бормотание**: Псайкер кричит от боли, когда неконтролируемые энергии Варпа проносятся сквозь его незащищённый разум. Он должен пройти **Серьёзную (+0) проверку Силы Воли** или получить Оглушение на 1к5 раундов.
06–09	**Варп-ожог:** Мощный всплеск энергии Варпа бьёт по разуму псайкера, ошеломляя его. Псайкер получает 2к5 единиц энергетического урона, игнорирующего броню и бонус Выносливости, а также Оглушяется на 1к5 раундов.
10–13	**Психическая ударная волна**: Раскат энергии вгоняет псайкера в беспамятство на 1к5 раундов, а все, находящиеся на расстоянии 3к10 метров, должны пройти **Ординарную (+10) проверку Силы Воли** или получить Оглушение на 1 раунд.
14–18	**Пси-взрыв**: Энергетическим взрывом псайкера подбрасывает на 3к10 метров вверх и швыряет обратно (урон от падения рассчитывается как обычно, см. стр. 289).
19–24	**Духовное иссушение**: Энергии Варпа проходят через тело псайкера, опаляя саму его душу. Псайкер не может пользоваться любыми психосилами в течение часа и получает 2к5 очков Порчи.
25–30	**Заключение**: Силы Варпа заключают сознание псайкера в эфирной тюрьме. Псайкер падает на землю и считается Беспамятным. В начале каждого своего хода он обязан тратить Полное действие на **Сложную (-10) проверку Силы Воли** в попытке освободиться. В случае успеха его разум воссоединяется с телом, пострадавшим от этого жуткого опыта, но в остальном – невредимый.
31–38	**Утечка времени**: Время вокруг псайкера претерпевает искажение. Он исчезает из реальности и возвращается в то же место, где и был через 1к10 раундов (или минуту повествовательного времени). Он навсегда теряет одно очко Интеллекта и Выносливости, когда его тело и разум не желают принимать произошедшее. Кроме того, псайкер получает 1к5 очков Порчи.
39–46	**Психическое зеркало**: Сила псайкера оборачивается против него самого. Психосила срабатывает как обычно, но целью её становится сам псайкер. Если применяемая психосила имела благое воздействие, вместо него она наносит 1к10+5 единиц Энергетического урона, игнорирующего Броню. Урон приходится в корпус псайкера.
47–55	**Шепот Варпа**: Голоса демонов шепчут ужасные секреты и шокирующую правду в радиусе 4к10 метров. Все персонажи в этой дистанции (включая псайкера) должны пройти **Тяжёлую (-20) проверку Силы Воли** или получить 1к5 очков Порчи и потерять столько же очков Силы Воли. Псайкер также дополнительно теряет 1к5+5 единиц Силы Воли, независимо от того, прошел он этот проверку или нет.
56–58	**Обмен**: Разум псайкера выдергивается из тела и вселяется в находящегося рядом человека или существо. Псайкер и случайно выбранное из находящихся рядом живых существ (исключая демонов, машины и другие бездушные создания) в радиусе 50 метров меняются разумами на 1к10 раундов. Каждое существо на время обмена сохраняет свои значения Навыка Рукопашной, Навыка Стрельбы, Интеллекта, Восприятия, Силы Воли и Общительность, но все прочие характеристики обеспечивает тело. Если одно из тел будет убито, эффект немедленно прекращается и обе сущности возвращаются в свои тела. Этот жуткий опыт отнимает у обоих по 1к5 очков Интеллекта. Если в указанной дистанции нет ни одного существа, с котором можно было бы обменяться разумами, псайкер впадает в кататонию на 1к5 раундов, пока его разум скитается по Варпу. Это путешествие в Эмпирее приносит ему 1к10 очков Порчи и отнимает 1к10 единиц Силы Воли и Интеллекта.
59–67	**Тёмный призыв**: Эмпирей разверзается, и в 3к10 метров перед псайкером появляется Чумоносец или любой другой младший демон (по решению МИ). Этот «визитёр» находится в реальном мире в течение количества раундов, равного 1к5 + бонус Выносливости псайкера. Ход псайкера на этом заканчивается и немедленно наступает ход демона. Демон ненавидит псайкера и одержим стремлением убить дурака, что вызвал его в реальный мир. Он не нападает на других людей, даже если эти люди будут атаковать его. Если демону удается расправиться с псайкером, он возвращается в Варп, удовлетворенный убийством.
68–72	**Разрыв завесы**: Видения Варпа и хохочущих демонов становятся видимы глазам смертных, проявляясь прямо в дрожащем воздухе. Все разумные существа в радиусе 1к100 метров должны пройти проверку против Страха (2). Псайкер должен пройти проверку против Страха (4). Этот эффект длится 1к5 раундов.
73–78	**Кровавый дождь**: Разверзается психический шторм, накрывающий область в 5к10 метров. Все персонажи, попавшие в него (включая псайкера) должны пройти **Серьёзную (+0) проверку Силы** или упасть на землю. Вдобавок к кровавому ливню и вопящим вихрям ветра, каждое проявление психосил в этой области в течении 1к5 раундов автоматически вызывает ещё одну Опасность Варпа, в дополнение к тем Психическим Феноменам, что псайкер может вызвать в обычном порядке. Кроме того, псайкер получает 1к5+1 очков Порчи.
79–82	**Катаклизм**: Псайкер черпает слишком много силы, с которой не в силах справится – и эта сила извергается в виде многочисленных молний энергии Варпа. Каждый персонаж в радиусе 1к10 метров (включая псайкера) получает 1к10 единиц Энергетического урона с Пробиваемостью 5. Псайкер не может Уклониться от этой атаки или избежать её за счет силового поля (см. стр. 205). Кроме того, вся одежда, броня и снаряжение псайкера сгорают, а сам он, голый и дымящийся, остается лежать на земле и не может применять свои психосилы в течении 1к5 часов.
83–86	**Массовое вторжение:** Жаждущие душ Фурии Хаоса (страница 514) прорываются из Варпа. Каждый персонаж в радиусе 1к100 метров от псайкера должен пройти **Тяжелую (-20) проверку Силы Воли**, или получить 1к10 очков Порчи и Безумия, а также потерять 1к10 единиц Силы Воли. Те, кто проходят проверку, физически атакованы Фуриями, которые пропадают через 1к5 раундов
87–90	**Сотрясение реальности**: Реальность вздрагивает, и в радиусе 3к10 метров от псайкера твердые предметы начинают гнить, загораться и застывать, а все существа получают 2к10 единиц Резаного урона, игнорирующего Броню. Этого урона нельзя избежать Уклонением. Защищенные объекты, демоны и неприкасаемые получают лишь половину урона.
91–99	**Высшее вторжение**: Могущественная и ужасная варп-сущность обращает свое внимание на псайкера. Псайкер должен пройти **Тяжёлую (-20) Встречную проверку Силы Воли** против Путрицифекса, Герольда Нургла (см. стр. 513, или любого другого могущественного демона по решению МИ). Если демон побеждает, он захватывает контроль над телом псайкера на один час за каждую степень успеха Встречной проверки. Псайкер получает по 2к10 очков Порчи и Безумия. Если псайкер умрет, будучи одержимым, демон появиться в материальном мире на все оставшееся время действия этого эффекта. Если псайкер выиграет Встречную проверку, он просто потеряет 2к10 единиц Выносливости и вынужден будет добавлять +10 ко всем броскам на Психический Феномены и Опасности Варпа, поскольку его осквернённое тело теперь становиться каналом для энергий Эмпирея.
100+	**Аннигиляция**: Вопящее пламя мгновенно испепеляет псайкера, обращая его в пепел и затягивая в Варп. Псайкер мгновенно погибает и не может сжечь очко Судьбы для того, чтобы предотвратить эту смерть. Кроме того, существует вероятность того, что произойдёт вторжение демона – его тип определяет МИ, но чем могущественнее был псайкер, тем могущественнее будет демон. Шанс его появления равен Силе Воли погибшего псайкера – бросьте к100, и если результат меньше Силы Воли псайкера, демон появляется.

Психический шквал

Психический шквал – это целый поток разрядов энергии, эквивалентный стрельбе Короткой очередью. При успешной проверке Фокусировки Силы, псайкер поражает врагов одним Психическим разрядом за первую ступень успеха и одним дополнительным Психическим разрядом за каждые две дополнительные ступени успеха. Общее количество попаданий не может превышать фактический пси-рейтинг псайкера. Первое попадание Психического шквала приходится в заранее указанную псайкером цель, а остальные – либо в эту же цель, либо в любого другого врага, стоящего не более чем в двух метрах от первоначальной цели и находящегося в дистанции действия психосилы и на линии прямой видимости псайкера. Цели могут уклоняться от попаданий по правилам Уклонения от Огня Короткой очередью.

Психический шторм

Психический шторм состоит из множества разрядов энергии, эквивалентных стрельбе Длинной очередью. При успешной проверке Фокусировки Силы, псайкер поражает врагов количеством Психических разрядов, равном количеству степеней успеха проверки Фокусировке Силы. Общее количество попаданий не может превышать фактический пси-рейтинг псайкера.

Первое попадание Психического шквала попадает в заранее указанную псайкером цель, а остальные – либо в эту же цель либо в любого другого врага, стоящего не более чем в двух метрах от первоначальной цели и находящегося в дистанции действия психосилы и на линии прямой видимости псайкера. Цели могут уклоняться от попаданий по правилам Уклонения от Огня Длинной очередью.

Психический взрыв

Психический взрыв накрывает собой целую область, задевая всех, находящихся в ней. Псайкер должен указать одну точку в пределах дистанции применения силы и на линии его прямой видимости. При успешной проверке Фокусировке Силы, все цели в радиусе Психического взрыва от этой точки получают попадание. Цели могут уклоняться от попаданий по правилам Уклонения от Атак по площади.

Психосилы

«Я же уже сказал – этот человек погиб прямо у меня на глазах. Стаббер взорвался у него в руках. Мне здорово повезло, я считаю.»

— Лило Зол,
несанкционированный псайкер

Психосилы в **Dark Heresy** работают примерно так же, как умения, позволяя творить невероятные вещи. Псайкеры черпают могущественную (и, по мнению многих, богохульную) энергию Варпа для того, что творить великие или ужасные вещи.

Санкционированные псайкеры начинают своё служение на борту жутких Чёрных Кораблей Адептус Астра Телепатика. Потом их будут испытывать на Терре, чтобы выяснить, как применить их таланты на благо Империума. Например, носители сильных телепатических способностей будут определены в астропаты. Другие могут пройти через специальные боевые тренировки, чтобы сражаться на полях битв вместе с полками Астра Милитариум – и никогда не стать частью хоть одного из них.

Части псайкеров, однако, удается избежать внимания Чёрных Кораблей, благодаря хитрости, обману или даже защите инквизитора, использующего для этого свои полномочия. Не прошедшие обряд Санкционирования и не научившиеся защищать свой разум, такие псайкеры представляют немалую опасность, и для врагов, и для друзей. Часто несанкционированные псайкеры бывают очень сильны, но без надлежащей ментальной и духовной подготовки, они легче поддаются развращающему влиянию Варпа. Губительные силы всегда жаждут людских душ, а ярко сияющие в Варпе души несанкционированных псайкеров – самая лёгкая добыча.

Долгие тысячелетия Адептус Астра Телепатика занималась классификацией разных психосил по психическим дисциплинам. Персонажи-псайкеры обычно специализируются на одной дисциплине, но могут брать себе любые психосилы, требованиям которых удовлетворяют. Псайкеры-ПИ могут приобретать психосилы только между игровыми сессиями, так же как они получают новые умения или таланты.

Получение психосил

Персонаж может применять психосилу, только если она им приобретена. Любой персонаж, имеющий пси-рейтинг 1 или выше, может приобретать психосилы, тратя на этой очки опыта. Чтобы иметь возможность приобрести психосилу, псайкер должен иметь доступ к ней, согласно схеме дисциплины и удовлетворять всем требованиям, которые изложены в описании психосилы. Там же указана цена в очках опыта.

Схемы дисциплин

Все психосилы принадлежат к одной из многих психических дисциплин, каждая из которых имеет свою схему. Каждая схема состоит их психосил, связанных между собой линиями. Если персонаж желает приобрести новую психосилу, он должен сперва убедиться, что имеет доступ к ней согласно схеме. Уже приобретенные психосилы дают псайкеру возможность приобрести новые. Все псайкеры изначально имеют доступ к самой верхней психосиле в каждой схеме.

Формат психосил

Каждая психосила описана в следующем формате:

Название: название данной психосилы.

Цена: количество очков опыта, требуемое для приобретения данной психосилы.

Требования: Некоторые психические методики для своего эффективного использования, требуют от псайкера некоторого опыта и познаний в смежных областях. Псайкер должен удовлетворять всем перечисленным здесь требованиям для того, чтобы приобрести данную психосилу.

Действие: то, сколько времени нужно затратить на применение данной силы, для того, чтобы сотворить данную психосилу. Это может быть Полное действие, Полудействие, Свободное действие, Реакция или Длительное действие.

Фокусировка Силы: здесь указывается, какая характеристика или умение используется при проверке Фокусировки Силы (как правило, это Сила Воли), а также является ли она Встречной. Сложность проверки также указывается здесь.

Дистанция: расстояние, на которое действует сила. Оно может разниться, от метров до километров, количество которых изменяется в зависимости от используемого пси-рейтинга. Если психосила действует в каком-либо радиусе, это будет указано здесь. Область действия таких психосил – сфера, размер которой варьируется в зависимости от радиуса. Подразумевается, что псайкер находится в центре этой сферы.

Поддержание: здесь указывается, может ли псайкер поддерживать эту психосилу (см. стр. 241), и какое действие он должен затрачивать на поддержание. Как правило, в этой графе будет указано просто «Нет», «Свободное действие», «Полудействие» или «Полное действие».

Подтип: здесь указывается особый подтип действия Фокусировка Силы, предпринимаемого для сотворения данной психосилы (см. стр. 272).

Эффект: здесь детально описываются правила применения данной психосилы, указывается влияние фактического пси-рейтинга псайкера, количества степеней успеха или провала проверки Фокусировки Силы. Все указания на пси-рейтинг псайкера в этом разделе, касаются фактического, а не базового пси-рейтинга.

Психические феномены: некоторые необычные психосилы могут вызвать дополнительные Психический Феномены – они будут указаны здесь. Если психосила вызывает только обычные Психический Феномены, этот раздел будет пропущен.

Биомантия

Биоманты, эти мастера живой плоти, могут расширять возможности своих тел, выводя их за рамки доступного человеку, и даже управлять биологическими процессами других людей. Эти силы позволяют псайкеру не только увеличивать свои способности и помогать союзникам, но и останавливать вражеские сердца одной лишь мыслью.

Ослабление

Псайкер прикасается к своей цели множеством усиков энергии Варпа. Мерзкая сила быстро лишает жертву жизненных сил, истощая её дух с каждым прикосновением.
Цена: 100 ОО
Требования: Выносливость 35
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) Встречная проверка Силы Воли
Дистанция: 20 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Псайкер указывает одну цель, находящуюся в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости самого псайкера. Эта цель должна пройти Встречную проверку Выносливости против Силы Воли псайкера (то есть, против проверки Силы Воли, совершённой при сотворении психосилы). В случае провала цель получает Оглушение на один раунд. Кроме того, если во время действия этой психосилы цель выкинет дубль на кубах (при любой проверке), она получает количество уровней Усталости, равное половине пси-рейтинга псайкера (округлять вниз). Одна цель может находиться под действием только одной психосилы «Ослабление» одновременно.

Живучесть

Фокусируя силы своего разума на израненных телах товарищей, псайкер напитывает их энергией, ускоряя рост клеток. В мгновения раздробленные кости срастаются, зияющие раны закрываются и исцеляются, а весь понесённый в бою урон пропадает.
Цена: 300 ОО
Требования: Выносливость 30
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Силы Воли
Дистанция: радиус в 3 метра * пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: число союзников, находящихся в радиусе действия психосилы, равное пси-рейтингу псайкера, а также сам псайкер восстанавливают количество ран, равное половине пси-рейтинга псайкера (округлять вверх). Кроме того, попавшие под действие этой силы немедленно сбрасывают все эффекты Подавления (если имели таковые). Применение этой психосилы невероятно утомительно, и использовать её в следующий раз псайкер сможет не ранее чем через 12 часов.

Кровоизлияние

Опираясь на своё мастерство манипуляций с живыми телами, биомант ускоряет ритм сердцебиения своей жертвы, делая его слишком быстрым для человека. Преданная собственным телом, цель чувствует, как её кровь вскипает, изливается в мозг, выплескивается из разорванных давлением вен. Эта же судьба ждет тех людей, чьи сердца подхватили этот неестественный ритм.
Цена: 400 ОО
Требования: пси-рейтинг 4
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Сложная (-10) Встречная проверка Силы Воли
Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Псайкер указывает одну цель, находящуюся в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости самого псайкера. Эта цель должна пройти Встречную проверку Выносливости против Силы Воли псайкера (то есть, против проверки Силы Воли, сделанной при сотворении психосилы). Если цель проваливает эту проверку, она получает количество очков Энергетического урона, равное пси-рейтингу псайкера, плюс одно дополнительное очко урона за каждую степень провала проверки Выносливости. Этот урон игнорирует Броню и бонус Выносливости. Если цель была убита при помощи этой психосилы, псайкер может немедленно, в качестве Свободного действия, применить эту психосилу на другую цель, находящуюся на расстоянии не более 5 метров от первоначальной (вторая цель также должна находится в дистанции 10*пси-рейтинг метров и быть видима для псайкера).

Укрепление Сил

Псайкер черпает энергии из Варпа для того, чтобы укреплять силы своих товарищей. Иногда это, несмотря на всю опасность, может быть необходимо для того, чтобы отряд продолжал действовать — отбросившие усталость аколиты эффективнее возьмутся за дело.
Цена: 100 ОО
Требования: Выносливость 30
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Псайкер может снять один или несколько уровней Усталости с себя или своих союзников, находящихся в дистанции применения силы. Он может выбрать, сколько уровней снимать с каждого из персонажей, но общее количество снятой таким образом Усталости не может превышать пси-рейтинг псайкера. Применение этой психосилы очень утомительно и в следующий раз она может быть применена не ранее чем через 12 часов.

Силы Биомантии

Железная Плоть

Плоть псайкера изменяется, превращаясь в закаленный живой металл, тяжёлый, но невероятно прочный. Эта новая форма позволяет ему не обращать внимания на огонь стрелкового оружия и крушить своих врагов голыми руками.

Цена: 400 ОО
Требования: Сила 35, Выносливость 35
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Тяжёлая (-20) проверка Силы Воли
Дистанция: Сам
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Эффект: На всё время, пока эта психосила активна, псайкер получает черты Сверхчеловеческая Сила и Сверхчеловеческая Выносливость с рейтингом, равным половине его пси-рейтинга (округлять вверх). Однако, эта крепкая плоть непривычная для псайкера и налагает штраф -10 на все проверки Ловкости на время действия этой психосилы.

Вытягивание Жизни

Псайкер ухватывается за средоточие жизненных сил жертвы и вытягивает их из её беспомощного тела. Он вбирает украденную силу в себя, исцеляя и укрепляя собственную плоть.

Цена: 400 ОО
Требования: Выносливость 40
Действие: Полное действие
Фокусировка Силы: Сложная (-10) Встречная проверка Силы Воли
Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Псайкер указывает одну цель, находящуюся в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости самого псайкера. Эта цель должна пройти Встречную проверку Выносливости против Силы Воли псайкера (то есть, против проверки Силы Воли, сделанной при сотворении психосилы). Если цель проваливает проверку, она уменьшает свою Выносливость на 1к10 + пси-рейтинг псайкера. Псайкер же получает черту Сверхчеловеческая Выносливость (1), рейтинг которой увеличивается на 1 за каждые полные 5 очков поглощенный Выносливости. Эта черта сохраняется у псайкера на время действия психосилы.

Скульптор Плоти

Могущественные биоманты способны с немалой искусностью изменять живые тела одними лишь усилиями своей воли. Достигнувший вершин мастерства псайкер может творить с плотью такие вещи, что ему позавидует любой скульптор.

Цена: 200 ОО
Требования: Восприятие 35, Выносливость 30
Действие: Полное действие
Фокусировка Силы: Ординарная (+10) проверка Силы Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Псайкер должен выбрать цель – себя или любой другой, находящийся в дистанции применения силы органический объект, до которого он может физически коснуться. Внешний вид цели меняется – форма нового облика остается на усмотрение псайкера и сохраняется на протяжении действия психосилы. Количество и качество трансформации зависит от пси-рейтинга. Ниже приведено несколько примеров, но МИ может изменить действие психосилы, если это потребуется:

Пси-рейтинг 1-3: Псайкер может исказить внешний вид цели, изменив её форму и цвет. Он не имеет прямого контроля над тем, как именно будет выглядеть конечный результат.

Пси-рейтинг 4-6: Псайкер может изменять плоть, волосы, глаза и другие конкретные физические особенности внешнего вида. Он может выбрать, как именно измениться та или иная особенность, но не может точно изменять мимику цели.

Пси-рейтинг 7-9: Псайкер может изменить любую физическую черту цели так, чтобы цель была похожа на другого конкретного человека. Однако для этого псайкер должен был видеть этого человека раньше или иметь его пикт-изображение.

Пси-рейтинг 10+: Псайкер может вылепить из своей цели точное подобие другого человека, скопировав даже его мимику. Кроме того, он может использовать свои силы, для превращения своей цели в нечто, не похожее на человека.

Все проверки, направленные на то, чтобы изобличить подлинную сущность измененного этой психосилой существе получают штраф, равный 5 * пси-рейтинг псайкера. На время, пока психосила поддерживается, её эффект не изменяется, независимо от того, как далеко от цели находится псайкер.

Разрывающий Разряд

Черпая энергию из электрического поля собственного тела, псайкер создает разрывающий разряд биомолнии, превращающий его жизненную энергию в разрушительную. Прорицатели часто говорят, что ничто столь много не говорит о состоянии души биоманта, сколько цвет и внешний вид проявления этой психосилы.

Цена: 200 ОО
Требования: Сила Воли 40
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли
Дистанция: 20 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация

Разрывающий Разряд		Психический шквал
Дальность 20 м х ПР	*Урон* 1к10 +ПР (Э)	*Проб.* 4
Особенности: —		

Варп-скорость

Вбирая в себя мощь Эмпирея, псайкер наполняет своё тело энергией, выводящей его из рамок доступного смертному. Находясь под воздействием этой психосилы, псайкер передвигается с невероятной скоростью, гарантирующей, что ни один еретик не будет достаточно быстр, чтобы уйти от правосудия.

Цена: 500 ОО
Требования: пси-рейтинг 5
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Силы Воли
Дистанция: Сам
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Псайкер получает черты Сверхчеловеческий Навык Рукопашной, Сверхчеловеческий Навык Стрельбы и Сверхчеловеческую Ловкость. Рейтинг этих черт равен пси-рейтингу псайкера.

Предсказание

Одна из самых древних психических дисциплин, Предсказание, позволяет узнавать будущее. Гадатель, используя внутренности животных или наблюдая за движением звёзд, обращается за ответами к безвременью Варпа. Возможности Предсказания бесценны для инквизитора и его аколитов в их стремлении исполнить свой долг, как на поле яростной битвы, так и в сложном расследовании.

Предчувствие

Псайкер получает сверхъестественное шестое чувство. Необъяснимое озарение показывает ему, где и как ударит противник, и он уклоняется от вражеских ударов и лазразрядов с презрительной и пугающей легкостью.
Цена: 200 ОО
Требования: умение Психонаука уровня 1
Действие: Реакция
Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Восприятия
Дистанция: Сам
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: В любой ситуации когда персонаж способен сделать любую проверку Избегания, он может, вместо этого, сотворить эту силу. Если проявление психосилы удалось, псайкер избегает вражеской атаки так, как если бы успешно прошёл проверку Избегания, число степеней успеха которой равно числу степеней успеха в проверки Фокусировке Силы.

Предостережение

Предвидя намерения своих противников, псайкер оказывает легчайшее воздействие на ход событий, отправляя в Варп импульс, подобный маленькому камешку, падающему в воду. Не шевельнув и пальцем, псайкер спасает своих союзников от неминуемых ранений и сбивает врага с толку.
Цена: 400 ОО
Требования: Восприятие 50
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Психонауки
Дистанция: 3 метра * пси-рейтинг
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Эффект: На время действия психосилы число союзников, равное пси-рейтингу псайкера и находящееся в дистанции действия психосилы, а также сам псайкер получают бонус ко всем проверкам Избегания, равный удвоенному пси-рейтингу псайкера. Союзники, получающие этот бонус, теряют его, если покинут зону действия психосилы.

Несчастье

Псайкер сосредотачивает свой внутренний взор на одной цели, убеждаясь, что та пострадает ото всех возможных бедствий, с которыми столкнёт её сплетенная псайкером судьба. От мелких досадных проблем до вопросов жизни и смерти – неудача будет преследовать цель на каждом шагу.
Цена: 300 ОО
Требования: Сила Воли 45
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Сложная (-10) Встречная проверка Силы Воли
Дистанция: 20 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Псайкер указывает одну цель, находящуюся в дистанции действия психосилы и на линии его прямой видимости, которая должна пройти Встречную проверку Силы Воли против проверки Фокусировки Силы псайкера. Если цель проваливает проверку, несчастья начинают преследовать её повсюду. До конца действия психосилы количество очков Брони цели на всех зонах попадания уменьшается на число, равное половине пси-рейтинга псайкера (округлять вверх). Кроме того, оружие цели заклинивает при каждом промахе.

Идеальный Расчёт Времени

Предчувствия прорицателя столь точны, что он может предсказать момент, когда враг покажется из укрытия, подставившись под огонь. Кроме того, прорицатель может переплетать свою судьбу с судьбами своих союзников, создавая мысленную связь, заставляющую их выстрелы звучать в унисон, поражая врага раньше, чем тот сможет осознать это.
Цена: 300 ОО
Требования: Восприятие 55
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Психонауки
Дистанция: радиус в 3 метра * пси-рейтинг
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: На время действия психосилы число союзников равное пси-рейтингу псайкера и находящееся в дистанции действия психосилы, а также сам псайкер, стреляя по врагу, игнорируют эффекты его укрытия. Если атака псайкера или его союзников попадает во врага, получающего преимущества от укрытия, эти преимущества не действуют. Союзники, полу-чающие эту особенность, теряют её, если покинут зону действия психосилы.

Прекогниция

Одна из самых часто применяемых возможностей Предсказания – вызов ярких и реалистичных видений своего ближайшего будущего. Вглядываясь в картины ещё не произошедших событий, псайкер может использовать полученную оттуда информацию для того, чтобы предотвратить их или изменить свою судьбу.

Цена: 400 ОО
Требования: Восприятие 45, Сила Воли 45
Действие: Полное действие
Фокусировка Силы: Тяжёлая (-20) проверка Психонауки
Дистанция: радиус в 5 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: До начала своего следующего хода псайкер получает количество перебросов, равное его пси-рейтингу. Когда, на протяжении раунда, псайкер или его союзники, находящиеся в дистанции действия психосилы бросают проверку или определяют броском костей нанесенный урон, псайкер может потратить один из данных ему психосилой перебросов на то, чтобы перебросить кости. Если псайкер до начала своего следующего хода будет убит или впадёт в беспамятство, все неиспользованные перебросы теряются.

Предвидение

Краткие, нечёткие вспышки видений из ближайшего будущего позволяют псайкеру точно направить удар всего отряда в нужную цель. Хоть эти проблески и кратки, иногда подобное предвидение может означать разницу между жизнью и смертью.

Цена: 200 ОО
Требования: умение Психонаука уровня 1
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Психонауки
Дистанция: радиус 3 метра * пси-рейтинг
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: На время действия психосилы число союзников, равное пси-рейтингу псайкера и находящееся в дистанции действия психосилы, а также сам псайкер получают бонус, равный удвоенному пси-рейтингу псайкера, к проверкам Навыка Рукопашной и Навыка Стрельбы. Союзники, получающие этот бонус, теряют его, если покинут зону действия психосилы.

Ясновидение

Самые опытные прорицатели умеют видеть не только будущее, но и настоящее. Не связанные физическими ограничениями, их разумы зрят далеко и глубоко и мало кто может укрыться от этого взора.

Цена: 200 ОО
Требования: умение Психонаука уровня 2
Действие: Особое
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Психонауки
Дистанция: Сам
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чтобы начать ритуал, псайкер должен провести хотя бы полчаса с психофокусом, концентрируя свой разум. Он может раскладывать карты Таро, бросать руны, вглядываться в огонь – способов существует больше, чем звёзд в Империуме. По прошествии этого времени, псайкер совершает проверку Фокусировки Силы, чтобы пронзить Варп своим взглядом. Если проверка успешна, МИ сообщает игроку информацию, количество которой зависит от количества степеней успеха проверки Фокусировки Силы – см. **таблицу 6-4: «Результаты Ясновиденья»**.

Таблица 6-4: Результаты Ясновиденья

СУ	Результат
1	**Одна угроза**: Псайкеру удается сконцентрировать свой взгляд на одном ключевом действии своего противника, предпринимаемом прямо сейчас или лишь планируемом – это может быть готовящаяся засада или кровавое жертвоприношение
2	**Передвижения врага:** Псайкер может видеть происходящее сразу в большой области – на поле битвы или ярусе улья. Однако он не может сфокусировать своё зрение так, чтобы разглядеть точные детали или индивидов.
3	**Численность врага**: Псайкер контролирует фокус своего видения. Он получает все предыдущие эффекты, однако теперь он может разглядеть детали, индивидов и определить точную численность противника.
4+	**Планы врага**: Псайкер прорывается сквозь завесу времени и созерцает полную картину происходящего в широкой области, видя бесчисленные варианты возможного. Он получает все предыдущие эффекты, и кроме того, знает все детали заговоров и планов врага.

Варп-чувства

Псайкер позволяет неестественным энергиям Варпа проникнуть в его чувства, усиливая и обостряя их. Не связанный более ограничениями плоти, он намного лучше видит и чует добычу.

Цена: 100 ОО
Требования: Сила Воли 35
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Психонауки
Дистанция: Сам
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Псайкер получает черту Сверхъестественные Чувства (X), где X равен его удесятеренному пси-рейтингу.

Силы Предсказания

Виток Судьбы

Прикасаясь к человеку или предмету, псайкер видит его прошлое и будущее. Эти образы, пусть и затуманенные и нечёткие, раскрывают не только то, что случилось, но и то, чему только предстоит случиться.

Цена: 500 ОО
Требования: Восприятие 50
Действие: Полное действие
Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Психонауки
Дистанция: Сам
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Псайкер получает видения, что длятся количество секунд, равное его удвоенному пси-рейтингу, и относятся к событиям, что произойдут или произошли в период, отстоящий от настоящего времени на количество дней, не превышающее пси-рейтинг псайкера. Чем выше пси-рейтинг прорицателя, тем лучше он может контролировать свои видения (на усмотрение МИ).

Руководство для МИ: Предсказание

Некоторые психосилы из дисциплины Предсказание позволяют псайкеру увидеть прошлое или будущее. Поскольку эти силы применяются, преимущественно, в повествовательном времени, они могут создавать определенные трудности. Независимо от того, как хорошо МИ готовился к этой игре, он не может быть точно уверен в том, как будут развиваться события. У МИ есть несколько вариантов действий в тот момент, когда один из игроков применяет эту психосилу. Полезно будет определить, чего именно игрок хочет достичь, применяя свою способность. В зависимости от этого, МИ может и не понадобится в деталях описывать то, что видит персонаж в своих видениях. В некоторых случаях будет достаточно просто представить псайкеру бонус ко всем проверкам, что будут как-то связанны с тем, что он видел.

Другая сложность состоит в самой природе такой вещи, как Предсказание. Расследования – важная часть **Dark Heresy**, и не стоит позволять аколиту раскрыть загадочную тайну, просто применив психосилу. К счастью для МИ, Варп и судьба – вещи очень непостоянные и изменчивые. Описаниям, что дает МИ, стоит быть очень нечеткими, лица, окружение и детали должны быть туманными и расплывчатыми. Помня об этом, МИ может предоставлять игроку ценную информацию, не убивающую сюжет. Также МИ стоит помнить, что псайкер необязательно будет видеть что-то, связанное с его целью. Вместе с тем, МИ должен позаботиться о том, чтобы игроки видели пользу от успешного применения Предсказания. Каждое применение психических способностей рискованно; видения часто вырваны из контекста, и не дают полной информации, нехватка которой может быть опасной.

МИ стоит рассматривать применением игроками Предсказания не как проблему, но как возможность. МИ полностью контролирует то, какую информацию получат игроки. Давая им её фрагменты, он может держать аколитов на верном пути или вывести на новую сюжетную линию.

Пиромантия

Самая разрушительная из дисциплин, Пиромантия, позволяет псайкеру силой своего разума создавать и контролировать пламя. Её психосилы предназначены для сражения – будь то вспышки пламени, пожирающего врагов изнутри или стены огня, защищающие союзников. Пиромантов часто боятся, зная, какое опустошение может принести вышедшее из-под контроля пламя.

Прижигание

Аккуратным применением своей силы псайкер прижигает рану своего союзника или свою собственную, останавливая льющуюся из неё кровь. Это больно, но все же куда лучше, чем истечь кровью до смерти. Использование этой силы создает целенаправленный и интенсивный нагрев, так что по своей эффективности эта психосила может соперничать с лучшим медицинским оборудованием и оставляет далеко позади более простые способы.

Цена: 300 ОО
Требования: Сила Воли 45
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Обыденная (+20) проверка Силы Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Псайкер останавливает Кровотечение одной цели, страдающей от него, или самому себе. Цель должна находиться в дистанции применения силы, а псайкер должен быть в состоянии дотронуться до неё.

Пламенное Дыхание

Используя своё тело как канал для поглощаемой из Варпа энергии, псайкер извергает поток огня из своего рта и глаз. Вид сгорающих в этом жутком пламени врагов может показаться ужасающим даже для других аколитов.

Цена: 300 ОО
Требования: пси-рейтинг 3
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли
Дистанция: 20 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Атака

Пламенное Дыхание		Психический шквал
Дальность *20 м х ПР*	***Урон*** *1к10 + 2 + 2 х ПР(Э)*	***Проб.*** *0*
Особенности: *Зажигательное*		

Пылающая Форма

Сверхъестественное пламя охватывает всё тело псайкера. Этот огонь, скрывая за собой его фигуру со всех сторон, каким-то образом не вредит ему, но наносит ужасные ожоги всем, оказавшимся рядом.

Цена: 400 ОО
Требования: пси-рейтинг 4
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Силы Воли
Дистанция: Сам
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: На все время, пока эта психосила активна, все атаки псайкера в ближнем бою наносят дополнительный Энергетический урон, количество которого равно пси-рейтингу псайкера. Этот урон имеет качество Огненный. Кроме того, при поддержании этой психосилы, в конце каждого хода псайкера, он испускает Психический взрыв, центр которого приходится на точку, где находится сам псайкер, а радиус равен пси-рейтингу псайкера в метрах. Каждый, находящийся в зоне поражения, за исключением самого псайкера, получает удар.

Пылающая Форма	Психический взрыв	
Дальность *Сам*	***Урон*** *1к10 +ПР (Э)*	***Проб.*** *0*
Особенности: *Взрыв (ПР), Зажигательное*		

Огненный Щит

Одним жестом псайкер создает перед собой стену из сверхъестественного, мерцающего пламени. Любой, кто попытается повредить пироманту, столкнётся с огненным возмездием – каждая отправленная в псайкера пуля или лазразряд вызовут вспышку обжигающего пламени, рвущегося к нападающему.

Цена: 300 ОО
Требования: Ловкость 40
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли
Дистанция: 20 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Эффект: На все время, пока эта психосила активна, любой персонаж, (который должен находиться в дистанции действия психосилы и на линии прямой видимости псайкера), успешно атаковавший псайкера, немедленно получает атаку Психическим разрядом, наносящим Энергетический урон, количество которого равно пси-рейтингу псайкера. Количество степеней успеха этой атаки равно количеству степеней успеха проверки Фокусировки Силы. От урона, нанесенного этой атакой, не спасают ни Броня, ни бонус Выносливости.

Огненный Щит	Психический разряд	
Дальность *20 м х ПР*	***Урон*** *ПР (Э)*	***Проб.*** *0*
Особенности: *Зажигательное*		

Инферно

Враги псайкера оказываются в самом центре жестокого пламени, когда пиромант, сосредоточившись, заставляет вспыхнуть сам воздух вокруг них.

Цена: 500 ОО
Требования: пси-рейтинг 5
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Силы Воли
Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация

Инферно	Психический взрыв	
Дальность *10 м х ПР*	***Урон*** *2к10+3хПР (Э)*	***Проб.*** *0*
Особенности: *Взрыв (ПР), Зажигательное*		

Управление Пламенем

Силой своего разума, псайкер заставляет пламя подчиняться его желаниям. Оно будет танцевать под его дудку, перемещаться туда, куда он пожелает или тихо гаснуть по приказу своего повелителя.

Цена: 100 ОО
Требования: Сила Воли 35
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Обыденная (+20) проверка Силы Воли
Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака
Эффект: Псайкер выбирает находящуюся в дистанции действия психосилы частицу пламени, которую может видеть, и радиусом не превышающую его пси-рейтинг (в метрах). Он может погасить этот огонь усилием воли (проверка не требуется – пламя просто затухает и действие психосилы прекращается) или как-либо управлять им. За один раунд псайкер может переместить контролируемое им пламя на количество метров, равное его пси-рейтингу. Пламя можно перемещать только по горючей поверхности, ведь по своей природе это обычный огонь, и он не может гореть без топлива.

Расплавляющий Луч

Пирокинетик создает бьющий из его рук ослепительно яркий луч солнечной энергии. Прикосновение этого пылающего луча превращает пласталь в жидкость, а человеческую плоть – в пепел.

Цена: 400 ОО
Требования: пси-рейтинг 4
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли
Дистанция: 5 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Атака

Расплавляющий Луч	Психический разряд	
Дальность *5м х ПР*	***Урон*** *1к10+5+3*ПР (Э)*	***Проб.*** *2хПР*
Особенности: *Мельта*		

Самопроизвольное Возгорание

Это одно из чистейших проявлений Пиромантии – сила, заставляющая врагов псайкера вспыхнуть и сжигающая их заживо. Кровь жертвы вскипает, плоть обугливается, а когда ярость пироманта достигает своей вершины, тело его противника взрывается, разлетаясь в стороны пеплом и пламенем.

Цена: 200 ОО
Требования: Сила Воли 40
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Ординарная (+10) проверка Силы Воли
Дистанция: 20 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Атака

Самопроизвольное Возгорание	Психический разряд	
Дальность *20 м х ПР*	***Урон*** *1к10+2+2*ПР (Э)*	***Проб.*** *0*
Особенности: *Зажигательное*		

Солнечная Вспышка

Псайкер высвобождает в своей ярости подобный сверхновой звезде вихрь огненной энергии из своего тела. При проявлении этой психосилы, вокруг пироманта возникает и ширится сверкающая аура, становясь все ярче и горячей, прежде чем вспыхнуть испепеляющим пламенем. Сам же псайкер, подобно кораблю, попавшему в око бури, остается невредимым, когда все вокруг обращается в прах и пепел.

Цена: 400 ОО
Требования: пси-рейтинг 4
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли
Дистанция: 20 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Атака

Солнечная Вспышка	Психический шторм	
Дальность *20 м х ПР*	***Урон*** *1к10+2+2*ПР (Э)*	***Проб.*** *0*
Особенности: *Зажигательное*		

Силы Пиромантии

Телекинез

Используя энергии Варпа, телекинетик может придать своим психическим импульсам физическую природу. Телепатия, как психическая дисциплина, позволяет пренебрегать гравитацией, разрывать врагов на части разрядами незримой энергии и даже терзать саму ткань реальности, образуя в ней зияющие дыры. Подобные силы будут полезны во множестве ситуаций, ибо они позволяют псайкеру воздействовать на реальность, не ограничивая себя возможностями своего физического тела.

Швыряние

Псайкер тянется силой своего разума к какому-либо предмету и метает его во врага. Если никакого подходящего объекта рядом нет, телекинетик может прямо направить свои ментальные энергии в противника, ударив его невидимым разрядом психической силы.

Цена: 200 ОО
Требования: Сила Воли 40
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Ординарная (+10) проверка Силы Воли
Дистанция: 20 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Если псайкер набирает три или более степеней успеха при проверке Фокусировки Силы, цель, получив обычный урон, отбрасывается на 1к5 метров и падает на землю. Очень большие цели – боевые танки, великие демоны, титаны – могут быть невосприимчивы к этому эффекту (по решению МИ).

Швыряние		Психический разряд
Дальность *20 м х ПР*	***Урон*** *1к10+ ПР (У)*	***Проб.*** *2*
Особенности: –		

Сдавливание

Вместо того чтобы использовать свои силы, превращая неодушевленные предметы в оружие, телекинетик может сфокусироваться на враге, сжимая его невидимым психическим кулаком. Цель испытает пронзительную боль от сдавливающего её веса, даже если сможет сопротивляться этому психическому натиску.

Цена: 300 ОО
Требования: Сила Воли 45
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) Встречная проверка Силы Воли
Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Псайкер указывает одну цель, находящуюся в дистанции действия психосилы и на линии его прямой видимости, которая должна пройти Встречную проверку Выносливости против проверки Фокусировки Силы псайкера. Если цель проваливает проверку, то на неё действует эффект силы.

Сдавливание		Психический разряд
Дальность *10 м х ПР*	***Урон*** *1к10+ ПР (У)*	***Проб.*** *2*
Особенности*: Обездвиживающее (ПР/2)*		

Врата Бесконечности

Не будучи какой-либо психической атакой, эта психосила, тем не менее, остается одной из самых опасных возможностей Телекинеза. С её помощью псайкер разрывает ткань реальности для того, чтобы попасть в Варп и пройти через него. Другие люди могут отказаться следовать этим путем, опасаясь даже приближаться к Имматериуму и его жутким обитателям.

Цена: 400 ОО
Требования: пси-рейтинг 5
Действие: Длительное действие (3)
Фокусировка Силы: Тяжёлая (-20) проверка Силы Воли
Дистанция: 1 километр * пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Псайкер выбирает точку на расстоянии не более чем 5 метров * пси-рейтинг от себя и открывает врата в Имматериум в этой точке. Затем он выбирает точку в радиусе действия силы и открывает в ней «выход» из врат. Псайкер должен знать место, где он создает выход из врат – бывать там раньше, видеть его издали или просто помнить его местонахождение по карте.

Врата остаются открытыми количество раундов, равное пси-рейтингу псайкера, и имеют радиус, равный пси-рейтингу псайкера в метрах. На протяжении действия силы обе стороны ворот связаны между собой, и любой человек или предмет может пройти через них, если физически сможет в них пролезть.

Применение этой психосилы очень утомительно и в следующий раз она может быть использована не ранее чем через 12 часов.

Объюрацион Механикум

Применяя эту психосилу, псайкер нарушает работу находящихся рядом машин, заклинивая шестерни, сжигая предохранители и разрывая силовые кабели. Те, кто полагаются на силу технологии, лишаются её поддержки и остаются беспомощными.

Цена: 300 ОО
Требования: Интеллект 40
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли
Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Псайкер выбирает точку, находящуюся в дистанции действия психосилы и на линии прямой видимости самого псайкера. Психосила создает Электромагнитное Поле (см. стр. 182) с центром в этой точке. Радиус поля равен пси-рейтингу псайкера в метрах.

Акустическая Волна

Псайкер, используя свои сверхъестественные способности, может воздействовать на звук, усиливая его до невероятных пределов. Хлопками в ладоши, ударами ног по полу или даже криком, псайкер создает звук, который превращается в мощную акустическую волну, сбивающую врагов с ног и разрывающую их барабанные перепонки.

Цена: 300 ОО
Требования: Сила Воли 50
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли
Дистанция: Сам
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Каждый, находящийся в зоне поражения (исключая псайкера) получает урон от этой силы. Кроме того, всех, находящихся в зоне поражения отбрасывает от псайкера на количество метров, равное его пси-рейтингу.

Акустическая Волна	Психический взрыв	
Дальность *Сам*	***Урон*** *1к10+ ПР (В)*	***Проб.*** *0*
Особенности: *Взрыв (ПР)*		

Телекинетический Купол

Псайкер скрывает себя и находящихся рядом союзников куполом психической энергии, размер которого позволяет защитить целый отряд. Защитное поле отражает пули и лазерные разряды, заставляя их рикошетить во все стороны.
Цена: 300 ОО
Требования: пси-рейтинг 4
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли
Дистанция: 5 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Псайкер выбирает точку, находящуюся в дистанции действия психосилы и на линии прямой видимости самого псайкера и создает купол невидимой энергии с центром в этой точке. Радиус купола равен половине пси-рейтинга псайкера в метрах (округлять вверх). Каждый союзник псайкера (а также, возможно, и сам псайкер), находящийся внутри купола получает количество очков Брони, равное пси-рейтингу псайкера на все зоны попадания. Эта броня защищает только от атак, исходящих из-за границ купола. Однако пройти через купол можно безо всяких штрафов.

Телекинетический Щит

Используя энергии Варпа, псайкер воздвигает стену из осязаемой энергии, что движется перед ним. Сияющая преграда останавливает пули и отражает удары клинков, однако чем больше ударов попадает в неё, тем сложнее псайкеру поддерживать этот психический щит.

Цена: 200 ОО
Требования: Интеллект 40
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Обыденная (+20) проверка Силы Воли
Дистанция: Сам
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Эффект: На всё время, пока эта психосила активна, псайкер считается целиком находящимся за укрытием, имеющим показатель Брони, равный половине пси-рейтинга псайкера. Этот щит может быть уничтожен, как обычное укрытие — нанесением урона, что снизит его показатель Брони (см. стр. 282). Как только показатель брони щита уменьшится до 0, психосила прекращает своё действие и больше не поддерживается.

Силы Телекинеза

Телекинетический Контроль

Псайкер призывает свои силы для того, чтобы дотянуться туда, куда не достанет он сам. Телекинетик искажает реальность, хватая предметы своими нематериальными, сверхъестественными руками. Мало кто может заметить манипуляции этих невидимых пальцев – их выдают разве что появляющийся на предметах лёгкий покров инея да слабое движение воздуха.

Цена: 100 ОО
Требования: Сила Воли 35
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Обыденная (+20) проверка Силы Воли
Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Псайкер выбирает объект, находящийся в дистанции действия психосилы и на линии прямой видимости самого псайкера и весящий не больше 2*ПР килограмм. В начале каждого своего хода псайкер может переместить этот объект в любом направлении на количество метров, равное своему удвоенному пси-рейтингу. Если объект покидает зону действия психосилы, психосила прекращает действовать.

Погибельный Вихрь

Вероятно, вершина мастерства псайкера-телекинетика – разверзающаяся дыра в реальности, из которой вырывается вихрь энергии Варпа, не подчиняющийся законам материальной вселенной и пожирающий все вокруг с яростью истинного хищника Хаоса. Это очень опасная психосила, и не только для врагов псайкера. Вихрь способен подпитывать себя сам, не нуждаясь в призвавшем его псайкере.

Цена: 400 ОО
Требования: пси-рейтинг 5
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Силы Воли
Дистанция: 5 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Псайкер выбирает точку, находящуюся в дистанции действия психосилы и на линии прямой видимости самого псайкера. В этой точке он создает вихрь энергии радиусом в 2 метра. Каждый затронутый Погибельным вихрем, в конце хода псайкера получает урон от него.

Погибельный Вихрь	Психический взрыв	
Дальность *5м x ПР*	**Урон** 2к10+ 2 x ПР (В)	**Проб.** †
Особенности: *Взрыв (2), Пробиваемость равна текущему радиусу вихря*		

Псайкер не может по своей поле прекратить поддержание этой психосилы. Во время её действия, в начале каждого своего хода, псайкер делает Серьёзную (+0) проверку Силы Воли со штрафом -5 за каждый метр радиуса вихря. В случае успеха, псайкер может предпринять одно из следующих действий:

- Увеличить радиус вихря на 1 метр.
- Уменьшить радиус вихря на 1 метр.
- Переместить вихрь в любом направлении на количество метров, равное своему пси-рейтингу.

Если псайкер проваливает свою проверку Силы Воли или, по каким-либо обстоятельствам не может её сделать, размер вихря увеличивается на 1 метр, и он смещается в случайном направлении на количество метров, равное пси-рейтингу псайкера (см. **Диаграмму Направлений**, стр. 284).

Если радиус вихря снижается до нуля, психосила прекращает своё действие, и вихрь исчезает. Если радиус вихря превысит пси-рейтинг псайкера, вихрь взрывается, нанося урон всем вокруг. Действие психосилы при этом также прекращается. Псайкер получает урон от этого взрыва независимо от того, находится он в зоне поражение или нет, поскольку призванные им энергии Варпа, выйдя из-под контроля, нещадно бичуют его.

Взрыв Вихря	Психический взрыв	
Дальность –	**Урон** 2к10+ 2 x ПР (В)	**Проб.** †
Особенности: *Взрыв (2 x ПР), Проб. равна текущему радиусу вихря*		

Телепатия

Часто люди уравнивают все психические способности и телепатию, считая что первые сводятся к последней, вероятно, из-за того, что астропаты – самый распространенный вид псайкеров. В действительности, лишь небольшая часть псайкеров обладает талантом к проникновению в чужой разум и ещё меньшая – талантом сохранить в целости свой. Эта дисциплина может и не внушать благоговения, как иные, менее тонкие, но недооценивать её нельзя – опытный телепат может закончить любой бой ещё до того, как будет сделан первый выстрел.

Доминирование

Демонстрируя превосходство своего мутировавшего разума, телепат подчиняет волю своего противника, заставляя того действовать против своих желаний. Немногих психических способностей опасаются так как этой.

Цена: 200 ОО
Требования: Сила Воли 40
Действие: Полное действие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) Встречная проверка Силы Воли
Дистанция: 5 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Псайкер выбирает несколько целей, находящихся в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости псайкера. Количество целей не должно превышать половину пси-рейтинга псайкера (округлять вверх). Каждая выбранная цель должна пройти Встречную проверку Силы Воли против проверки Фокусировки Силы псайкера. Цели, провалившие эту проверку, вынуждены подчиняться приказам псайкера, таким как «Беги», «Упади», «Нападай на своих друзей». Если приказ псайкера явно опасен для жизни, цель получает бонус +20 на свою проверку Силы Воли при сопротивлении Доминированию. В любом случае, приказ псайкера должен быть таким, чтобы цель могла выполнить его в течение одного хода.

Стирание

Подобно хирургу, псайкер вскрывает разум своей цели и отсекает частицу её памяти, удаляя её навсегда. Такая способность очень ценна для инквизитора, особенно того, что желает работать тайно, без лишней суеты, что обычно сопровождает казни.

Цена: 100 ОО
Требования: Общительность 40
Действие: Полное действие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) Встречная проверка Силы Воли
Дистанция: 5 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Псайкер выбирает одного противника, находящегося в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости псайкера. Эта цель должна пройти Встречную проверку Силы Воли против проверки Фокусировки Силы псайкера. Если цель проваливает эту проверку, псайкер стирает из её памяти воспоминания о недавних событиях. Псайкер может вырезать отрезок памяти не длиннее чем 10*пси-рейтинг минут, который должен был произойти не раньше, чем X часов назад, где X равен пси-рейтингу псайкера. «Обработанный» таким образом враг остается с «зазором» в своей памяти – он не помнит, что происходило в «стёртом» участке памяти.

Галлюцинации

Человеческое сознание очень слабо цепляется за действительность и легко поддаётся манипуляциям. С помощью своих психических способностей телепат прикасается к разуму жертвы и разрывает её связь с реальностью.

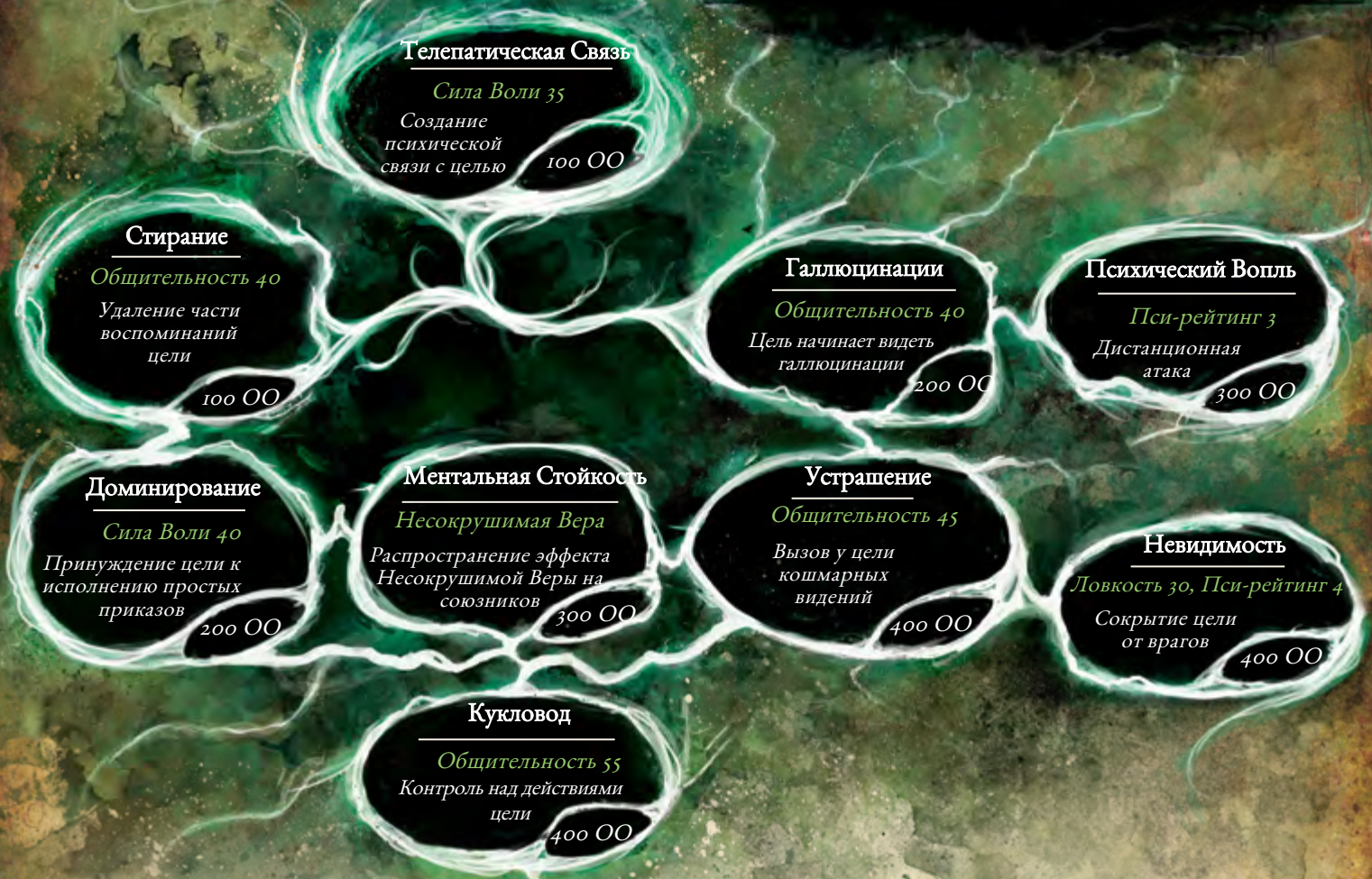
Цена: 200 ОО
Требования: Общительность 40
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) Встречная проверка Силы Воли
Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Псайкер выбирает одного человека, находящегося в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости псайкера. Эта цель должна пройти Встречную проверку Силы Воли против проверки Фокусировки Силы псайкера. Если цель проваливает эту проверку, она должна сделать бросок по таблице 5-11 «Эффекты галлюциногенов» (стр. 177) и принять выпавший результат. Этот эффект сохраняется в течение количества раундов, равного половине пси-рейтинга псайкера (округлять вверх).

Невидимость

Эта психосила затуманивает разум врагов, лишая их возможности замечать союзников псайкера. Хотя глаза противников всё так же видят, их сознание неспособно воспринять факт присутствия кого-либо ещё, отмечая лишь легкие искажения зрения.

Цена: 400 ОО
Требования: Ловкость 30, пси-рейтинг 4
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Силы Воли
Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Псайкер указывает одну цель, находящуюся в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости псайкера (это может быть и он сам). На протяжении действия психосилы, цель считается обладающей умением Скрытность (Знает (уровень 1)), проверки которого получают бонус +5 за каждую единицу пси-рейтинга псайкера. Кроме того, все дистанционные

Силы Телепатии



атаки, произведённые по цели, на которую действует эта психосила, получают штраф -5 за каждую единицу пси-рейтинга псайкера. Цель, получающая этот бонус, теряет его, если покидает зону действия психосилы.

Ментальная Стойкость

Используя безграничные возможности Варпа, псайкер усиливает психические способности своих целей, даруя им защиту от кошмаров сражения и ужасов галактики.

Цена: 300 ОО
Требования: талант Несокрушимая Вера
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Силы Воли
Дистанция: радиус в 3 метра * пси-рейтинг
Поддержание: Свободное действие
Подтип: Концентрация
Эффект: На протяжении действия психосилы союзники псайкера, находящиеся в дистанции действия психосилы, получают талант Несокрушимая Вера. Число союзников, получающих этот бонус, не может превышать пси-рейтинг псайкера. Союзники, получающие этот бонус, теряют его, если покинут зону действия психосилы.

Психический Вопль

Из глубин своего сознания псайкер призывает варп-шквал, опаляющий души всех оказавшихся у него на пути. Жестокая волна психической энергии сокрушает и гасит разумы тех, кого коснется, оставляя выживших оцепеневшими и ошеломлёнными.

Цена: 300 ОО
Требования: пси-рейтинг 3
Действие: Полудействие
Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли
Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Нет
Подтип: Атака

Психический Вопль	Психический разряд	
Дальность *10 м х ПР*	***Урон*** *1к10 + 2 + 2хПР (У)*	***Проб.*** *0*
Особенности: *Оглушающее (1)*		

Кукловод

В самом могущественном проявлении сил Телепатии, псайкер полностью сокрушает волю своей жертвы, запирая её в тёмном уголке сознания и получая полный контроль над телом своего противника. Испытавшие воздействие этой силы на себе, скорее всего уже никогда не будут уверены, в том действительно ли совершаемые ими поступки совершены по их воле, а присущие им желания – действительно присущи им.

Цена: 400 ОО
Требования: Общительность 55
Действие: Полное действие
Фокусировка Силы: Сложная (-10) Встречная проверка Силы Воли
Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг
Поддержание: Особое
Подтип: Концентрация
Эффект: Псайкер указывает одну цель, находящуюся в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости псайкера и обладающую общим количество ран, не превышающим утроенный пси-рейтинг псайкера. Эта цель должна пройти Встречную проверку Силы Воли против проверки Фокусировки Силы псайкера. Если цель проваливает эту проверку, псайкер может контролировать её как свою марионетку. Пока эта психосила действует, псайкер может делить свои действия между собой и своей жертвой. Контролируемая цель использует свои обычные характеристики, но получает штраф -10 на все проверки из-за трудности управления ей. Как только псайкер попытается заставить марионетку сделать что-то, потенциально опасное для её жизни, она немедленно может пройти Сложную (-10) Встречную проверку Силы Воли и, в случае успеха, освободиться из-под контроля. Кроме того, психосила перестает действовать, в том случае, если марионетка выходит из дистанции применения силы.

Телепатическая Связь

Эта психосила – самое простое и чистое проявление возможностей Телепатии. Псайкер устанавливает мысленный контакт с другим человеком, что позволяет им обмениваться мыслями, объединив свои разумы. Такое бесшумное общение идеально, если аколитам требуется скрытность.

Цена: 100 ОО

Требования: Сила Воли 35

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Сложная (-10) Встречная проверка Силы Воли

Дистанция: 20 метров * пси-рейтинг

Поддержание: Нет

Подтип: Концентрация

Эффект: Псайкер выбирает одного человека, находящегося в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости псайкера. Эта цель должна пройти Встречную проверку Силы Воли против проверки Фокусировки Силы псайкера. Если цель проваливает эту проверку, псайкер получает возможность прочесть мысли своей цели или послать ей короткое мысленное со-общение.

- **Чтение мыслей**: Псайкер читает мысли цели. Природа полученной им информации остается на усмотрение МИ. Большее количество степеней успеха, набранных во время проверки Фокусировки Силы, дадут больше информации. Высокий пси-рейтинг телепата обеспечит доступ к более секретной информации.
- **Передача мыслей**: Псайкер отправляет цели сообщение, которое цель воспримет так, будто только что услышала его произнесенным вслух. Сообщение не может быть длиннее чем 5*пси-рейтинг секунд.

Если цель знает о том, что псайкер пытается применить эту психосилу, она может добровольно провалить проверку Силы Воли, так как будто выбросила 100.

Устрашение

Дергая на нужные ниточки, псайкер открывает самые потаенные и глубокие страхи своей жертвы, скрытые в глубинах её разума. Этих кошмарных видений хватает, чтобы даже сильнейшего сделать жалким безумцем.

Цена: 400 ОО

Требования: Общительность 45

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Сложная (-10) Встречная проверка Силы Воли

Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг

Поддержание: Нет

Подтип: Концентрация

Эффект: Проникая глубоко в разум своей жертвы, псайкер извлекает из неё величайшие страхи, провалы и слабости. Используя это как инструмент воздействия, телепат может даже храбрейшего воина превратить в жалкого, плачущего труса.

Псайкер указывает одну цель, находящуюся в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости псайкера. Эта цель должна пройти Встречную проверку Силы Воли против проверки Фокусировки Силы псайкера. Если цель проваливает эту проверку, она должна сделать бросок по **Таблице 8-1: Шок** (стр. 351), добавляя к результату +10 за каждую единицу пси-рейтинга псайкера (прибавлять ещё +10 за количество степеней провала не нужно) и немедленно принять результат.

Глава VII: Бой

Жизнь в Империуме преисполнена брутальной жестокости, особенно для тех, кто призван охранять его. Галактика изобилует разнообразными угрозами: от головорезов-еретиков и враждебных инопланетных рас, до демонов Хаоса, стремящихся поглотить души каждого живого человека. Аколиты, стремящиеся искоренить их, должны быть готовы сражаться. Бой — неотъемлемая часть их обязанностей, и даже наименее воинственные из аколитов должны быть всегда готовы к битве. Культисты часто нападают из засады во время того, как вы надеялись, было секретным расследованием; лояльные силовые структуры, сопровождая аколитов, могут на них ополчиться; еретические силы всегда готовы уничтожить аколитов, раскрывших свои истинные личности. Сражаться значит выживать, и персонажи, владеющие боем, остаются в живых намного дольше тех, которые не владеют. .

Эта глава описывает правила сражения в **Dark Heresy**, включая конфликты с использованием транспортных средств. Она охватывает действия, боевые эффекты от окружающей среды, урон, раны и многие другие условия, которые могут влиять на аколита во время жестокой схватки. Игроки также найдут полные правила передвижения и переноски объектов, так как это важные факторы в любом бою. Она также описывает то, как разные уровни гравитации могут влиять на передвижение. Отряд может часто находится в мирах, пустотных кораблях и сооружениях в темноте космоса, которые не всегда сопоставимы с гравитацией Священной Терры, потому аколиты всегда должны быть готовы сражаться в подобной непривычной обстановке.

Пошаговое время

“Свечи догорают. Мы должны действовать быстрее, пока не закончился ритуал”

– техноадепт Мью Гринтайл

Бои происходят в пошаговом времени, в отличии от повествовательного времени, которое содержит ситуации, где время и точный порядок действий менее важны. Повествовательное время представляет абстрактную версию подхода к ситуациям, подходящую, когда время может идти днями или даже неделями, как например путешествия между мирами или звёздами. Этот аспект игры охвачен **Главой VII: Инструменты повествования**, тогда как в данной описан игровой процесс во время конфликта, когда мгновенные решения определяют, жить или умереть.

Боевые столкновения

В бою или другой чувствительной ко времени ситуации, каждая секунда на счету, и порядок, в котором происходят события, может быть решающим. Несмотря на то, что члены отряда тратят большую часть своего времени на расследования и другие небоевые задачи, время, потраченное на бои с культами ксеносов или на преследование убегающих еретиков, зачастую определяет их существование. Когда начинают взрываться гранаты, а вторжения Варпа в материальную вселенную становятся реальностью, тренировки аколитов выступают на передний план, и их способность работать в команде проверяется самым экстремальным образом.

Чтобы помочь сохранить порядок в хаосе битвы или других событий, где время существенно, боевое столкновение разбито на раунды, ходы и действия.

Раунды

Раунд состоит из одного хода каждого персонажа, участвующего в столкновении. Также, персонажи делают свои ходы в определённом порядке соответственно игровой системе, но презюмируется, что они совершают действия более или менее одновременно в игровом мире. Несмотря на количество вовлечённых персонажей, каждый раунд длится, грубо говоря, пять секунд.

Ходы

Каждый персонаж в столкновении получает один ход каждый раунд, в течение которого он может совершить одно или несколько действий. Так как ходы персонажей слегка перекрывают друг друга, они совершаются в определённом порядке, так называемом порядке Инициативы (смотри стр. 266).

Действия

В свой ход персонаж может совершить одно или несколько действий. Действия отображают задания, которые персонажи могут захотеть выполнить, начиная движением вниз по коридору в укрытие, и заканчивая стрельбой с оружия по врагу. Когда выполняются несколько действий, персонаж может осуществить их в любом порядке, котором он хочет. Подробно действия описаны в деталях на 267 стр.

Обзор Сражения

Сражение, как правило, происходит с использованием пошагового времени, разделённого на раунды, ходы, и действия. Каждый персонаж (включая НИП) имеет один ход во время каждого раунда. Хотя действия выполняются примерно одновременно в игровом мире, разные ходы во время одного раунда происходят в определённой последовательности, чтобы всё было организованно. Порядок этих ходов определяется Инициативой на начале боевого столкновения.

Когда начинается новое сражение, следуй этим шагам, чтобы определить, что произошло:

Шаг 1: Ошеломление

На начале сражения, МИ определяет, был ли кто-то из персонажей Ошеломлён. Это может случится только раз на начале сражения, и может быть много сражений, где никто не будет Ошеломлён. В течение первого раунда боя, Ошеломлённый врагами персонаж теряет свой ход и не может использовать Реакцию. Если никто не ошеломлён, немедленно переходи ко второму шагу.

Шаг 2: Определите место действия

Перед тем, как персонажи могут начать делать свой ход, игроки должны быть в курсе того, что происходит на месте происшествия. МИ обрисовывает сценарий (или хотя бы ту его часть, которой персонажи могут следовать): их противников, приблизительную позицию каждого вовлечённого в сражение, и окружающую их обстановку.

Шаг 3: Определите Инициативу

Чтобы определить порядок, в котором персонажи совершают свой ход во время каждого раунда, каждый персонаж, вовлечённый в бой, делает бросок Инициативы. МИ бросает за всех НИП.

Шаг 4: Персонажи делают ходы

Начиная с персонажа с наивысшей Инициативой, каждый из них делает ход. Персонаж, который делает в данный момент свой ход, называется активным, и может выполнять одно или несколько действий. Когда его действия произведены, ход данного персонажа заканчивается, и продолжительные эффекты, в которых указано «до конца хода игрока», заканчиваются тоже. После этого следующий по Инициативе игрок становится активным, делает свой ход и так далее.

Шаг 5: Конец раунда

Когда каждый персонаж делает свой ход, раунд заканчивается. Продолжительные эффекты, в которых указано «до конца раунда игрока», заканчиваются.

Шаг 6: Конец Столкновения

Продолжайте повторять Шаги 4 и 5, пока сражение не закончится, или пока все небоевые события (поиски взрывчатки, готовой к детонации, например), которые происходят в пошаговом времени, не будут окончены.

Инициатива

Инициатива бросается в начале каждого боевого столкновения, и определяет порядок, в котором персонажи делают ходы каждый раунд этого столкновения. Чтобы определить порядок инициативы, каждый персонаж бросает 1к10 и добавляет свой бонус Ловкости к результату. МИ бросает Инициативу для всех НИП, участвующих в столкновении. Чтобы было проще, МИ делает один бросок Инициативы для каждой группы одинаковых враждебных персонажей.

Когда Инициатива каждого персонажа определена, МИ формирует список, расставляя персонажей от высшей до низшей Инициативы. Этот список называется порядок Инициативы, то есть порядок, в котором персонажи делают ходы каждый раунд до конца боя.

Когда более одного персонажа имеют одинаковое число Инициативы, то персонаж, имеющий высшую характеристику Ловкости, перемещается выше в порядке Инициативы. Если же они имеют и одинаковое значение Ловкости, то оба бросают 1к10, и персонаж с большим результатом броска перемещается выше в порядке Инициативы.

Когда порядок Инициативы установлен, он обычно остаётся таким же от раунда к раунду. Если новые бойцы присоединяются в середине битвы, просто определи их Инициативу, как указано, и добавь их в порядок Инициативы. МИ может переопределить порядок Инициативы во время столкновения, если события повествования требуют этого, и это может повлечь дополнительные раунды Ошеломления. Вообще, такие события должны быть редкими, и больше использоваться для усиления напряжения и преподнесения уникальных или интересных элементов боя, чем для объявления появления новых вражеских сил.

Ошеломление

Когда начинается бой, некоторые персонажи могут быть удивлены присутствием их оппонентов или враждебными замыслами. Обычно, персонажу позволяется пройти проверку Бдительности, чтобы попробовать избежать этого. Но есть некоторые ситуации, в которых почти все персонажи будут в замешательстве, когда увидят надвигающуюся угрозу. Примером этого есть:

- Тяжёлые штормы, близкий артобстрел, взлёт космического корабля и другие постоянные источники громких звуков.
- Грамотно сделанные засады (которые получаются после удачной проверки Скрытности против аколитов, или других подходящих умений, которые были использованы, чтобы спрятать атакующих от обнаружения).
- Окружение, заставляющее аколитов потерять бдительность, будь то приём губернатора или проверка Министорума.
- Внезапное появление фанатиков с факелами, массовая истерия в людной таверне хаба, или другие отвлекающие события.

Если есть хотя бы один ошеломлённый боец, первый раунд боя считается раундом Ошеломления. Во время раунда Ошеломления, бойцы бросают Инициативу как обычно, а ошеломлённые персонажи теряют свой ход до конца такого раунда. Все не ошеломлённые бойцы совершают действия в обычном порядке Инициативы. Ошеломлённый же боец (или группа бойцов) не может делать ничего кроме как оставаться в том состоянии, в котором он был до начала боя (то есть в большинстве случаев просто стоять), потому что он или шокированы, или в замешательстве от того, что они атакованы. Ошеломлённые бойцы не могут использовать Реакцию во время раунда Ошеломления. Больше того, неошеломлённые получают +30 бонус к проверке Навыков Рукопашной и Стрельбы когда атакуют Ошеломлённые цели. После того, как раунд Ошеломления завершится, все ошеломлённые персонажи приходят в себя, и могут действовать нормально, занимая порядке Инициативы то место, которое они выбросили вначале раунда Ошеломления.

Ход

“Освященный патрон в стволе. Цель обнаружена.
Да направит Император мою руку.”

– перехваченное вокс-сообщение перед убийством губернатора Флавия I

Аколиты — исключительные личности, и от них ожидается выполнение исключительно важных заданий во время их защиты Человечества. Они сражаются против врагов, которых другие люди в здравом уме не могут представить, и в бою или других стрессовых ситуациях каждый из них должен прилагать все возможные усилия во имя Императора. Каждое деяние совершается ими не только для себя, но и для товарищей-аколитов и успеха их миссии, иначе их постигнет неудача.

Когда порядок Инициативы достигает персонажа, это время для него сделать ход и исполнить действия и другие виды активности. Каждый ход разбит на три отдельные части: начало хода, исполнение действий и конец хода. Аколит тратит большую часть хода на исполнение действий, и они обычно имеют наибольшее влияние на сражения и приключения.

Действия

Во время каждого обычного раунда, каждый персонаж получает ход, чтобы действовать. Во время его хода, персонаж может сделать одно или несколько действий. Действия отображают всё, что персонаж делает во время битвы: бежит вниз по тёмному коридору, стреляет из лазгана по врагу, чинит что-нибудь, или даже управляет опасными силами Варпа. В **Dark Heresy** есть пять типов действий, и каждое действие тоже имеет один или несколько подтипов.

Полное действие

Полное действие требует от персонажа абсолютного внимания для выполнения. В течении своего хода персонаж может сделать одно полное действие и не может делать полудействий. Бег в сторону оппонента — это пример полного действия.

Полудействие

Полудействие довольно простое; оно требует некоторой доли концентрации, но не настолько, чтобы это заняло целый ход персонажа. Персонаж может сделать два разных полудействия вместо одного полного действия. Подготовка оружия или Стандартная Атака — это примеры полудействий.

Реакция

Реакция — это особое действие, которое исполняется в ответ на некоторое событие, например атаку. Персонаж получает одну Реакцию каждый раунд, которую он может использовать не во время своего хода. Как пример, это исполнение проверки Уклонения, чтобы избежать атаки.

Свободные действия

Свободные действия исполняются моментально и обычно не требуют видимых усилий. Персонаж может исполнить свободное действие в дополнение к любым другим действиям в этот ход. Формально, нет лимита на количество свободных действий, которые персонаж может сделать за один ход, но МИ, пользуясь здравым смыслом, может установить разумные ограничения на действия, которые могут быть выполнены в несколько секунд. Примером свободных действий есть выкрикивание короткого предупреждения союзному аколиту, снятие заграждающей обзор маски или выбрасывание ненужного предмета.

Длительные действия

Некоторые действия требуют более одного раунда. Такими могут быть: ремонт повреждённого когитатора, перезарядка большого оружия, или перевод текста на мёртвом языке. длительные действия могут быть начаты во время хода персонажа, и являются единственным типом действий, которые могут продолжаться несколько раундов. Как только персонаж начинает исполнение длительного действия, он считается исполняющим такое действие столько, сколько это необходимо. Если персонаж отменит длительное действие, или будет прерван, весь прогресс работы над ним будет потерян.

Подтипы действий

В дополнение к своим типам, каждое действие также делится на один или несколько подтипов. Подтипы действия не делают ничего сами по себе, но используются, чтобы прояснить, что в определённых обстоятельствах персонажу дозволено делать, а что нет. Например, персонаж, который обездвижен, не может исполнять действия с подтипом Движение.

Исполнение действий

Персонаж может исполнить одно полное действие или два разных полудействия во время своего хода. Персонаж может, например, исполнить Натиск (полное действие), или исполнить Прицелиться и Стандартную Атаку, например для Стрельбы (два полудействия). Важно помнить, что раунд длится только несколько секунд, потому и ход персонажа состоит из нескольких мгновений.

Любое действие может быть комбинировано с разговором, шутками, боевыми кличами, и другими короткими словесными выражениями, — они считаются Свободными Действиями, но только МИ решает, что именно игрок имеет возможность сказать в этот отрывок времени. Кивок в сторону компаньона или угрюмое оскорбление врага всегда имеет смысл, но пересчитывание сокровенных деталей одной из семи легендарных дуэлей насмерть в промежутках между взмахами силового меча может потребовать больше чем Свободным Действием.

Большинство действий начинаются и заканчиваются в один и тот же ход активного персонажа. Например, персонаж не может начать Натиск в один ход и завершить его в следующем, совершение Натиска (требующего полного действия) требуется закончить в один ход. Однако, есть два большие исключения: Реакции могут быть использованы только вне хода персонажа, который реагирует; и Длительные действия всегда занимают больше одного раунда для исполнения.

Персонажи могут использовать только одно действие с подтипом Атака и одно действие с подтипом Концентрация во время своего хода. Они всё еще могут совершать Реакции с подтипом Концентрации или Атаки во время одного раунда, так как это происходит не в ход персонажа. Заметьте, что поддерживаемые психосилы (большинство из которых имеют подтип Концентрации) не считаются исполнением действий.

Описание Действий

Эти действия персонажи могут совершать в пошаговом времени.

Прицелиться

Тип: полудействие или полное действие
Подтип: Концентрация
Активный персонаж тратит дополнительное время, чтобы совершить более точную атаку. Прицелиться за полудействие предоставляет +10 бонус к проверке Навыка Рукопашной или Стрельбы при следующей атаке, тогда как совершение действия Прицелиться за полное действие дает +20 бонус к следующей атаке персонажа. Следующим действием Прицелившегося персонажа должна быть Атака (Стандартная Атака, Короткая Очередь, Молниеносная Атака и так далее), иначе выгоды от Прицеливания пропадут. Они пропадут также, если персонаж использует Реакцию перед своей атакой. Прицеливание может быть использовано и с рукопашными, и с дистанционными атаками, но не с атаками психосилами.

Атака всеми силами

Тип: полное действие
Подтип: Атака, Рукопашная
Персонаж делает яростную рукопашную атаку, не беспокоясь о личной безопасности. Он атакует, делая Лёгкую (+30) проверку Навыка Рукопашной, и если он прошёл, персонаж наносит своей цели 1 попадание. Однако, независимо от результата, персонаж не может применить реакцию Уклонения до начала своего следующего хода. Персонаж не может комбинировать действие Прицелиться с Атакой Всеми Силами.

Развернуть Тяжелое Оружие

Тип: полудействие
Подтип: Смешанное
Для точной стрельбы тяжёлое оружие требуется установить на опору. Имеется ввиду использование сошек и треног, подпирающих оружие, ну или просто стрельба, расставив ноги или присев на колено. Когда персонаж стреляет из неразвёрнутого тяжёлого оружия, он получает -30 штраф к проверке своего Навыка Стрельбы. Он может использовать это действие, чтобы укрепить оружие на месте, после чего оно считается развёрнутым и остается таким, пока его не передвинут. Когда оно развёрнуто, оно не может быть перемещено без потери бонусов развёртывания. Однако, стрелок может поворачивать его на 45° (иногда и больше), в зависимости от типа развёртывания. Например, оружие, развёрнутое на зубце сломанной стены, имеет лимит зоны поражения, тогда как полная тренога даёт возможность вращать оружие вплоть до 180°. Имей ввиду, что персонаж может оставить развёрнутое оружие для кого-то другого, предполагая, что оно уже развёрнуто, так как бонусы теряются только при перемещении такого оружия.

Меткая атака

Тип: полное действие

Подтип: Атака, Концентрация, Рукопашная или Стрельба Активный персонаж может попробовать атаковать специфическое или уязвимое место своей цели. Атакующий обозначает зону на своей цели (например, голова, корпус, правая нога, левая нога, правая рука или левая рука) и делает атаку, следуя правилам Стандартной Атаки, но проверка Навыка Рукопашной или Навыка Стрельбы (учитывая, атакуют ли в ближнем бою или в дальнем) в таком случае будет Тяжёлой (-20). Если проверка успешная, он пропускает шаг Определение зоны попадания при атаке, и вместо этого наносит одно попадание в обозначенную зону. На усмотрение МИ, такая атака может быть использована для прицела по специфическим местам существа или окружающей обстановки, как например выстрел в дверной замок через всю комнату или вырубание вмонтированного в стену вид-рекодера. Такая атака не получает обычного +10 бонуса Стандартной Атаки.

Натиск

Тип: полное действие

Подтип: Атака, Рукопашная, Движение

Персонаж делает рывок к врагу и наносит один удар в рукопашной. Цель должна быть на расстоянии как минимум четыре метра от персонажа, но в досягаемости Натиска (смотри **Таблицу 7-23: Движение в Пошаговом времени** на странице 299). Последние четыре метра Натиска должны быть по прямой линии, так атакующий сможет набрать скорость и поравняться со своей целью. Как только атакующий достигает своей цели, он делает один удар, проходя Обыденную (+20) проверку Навыка Рукопашной. Удачная проверка наносит одно попадание по цели. Если персонаж, который делает Натиск, не имеет оружия или другого подготовленного предмета, он может попытаться сделать Захват оппонента вместо нанесения удара (смотри стр. 272) или сбить его с ног (смотри **Нокдаун** на стр. 274).

Защитная Стойка

Тип: полное действие
Подтип: Концентрация, Рукопашная
Персонаж не атакует, вместо этого полностью концентрируется на самозащите. До начала следующего раунда, персонаж может использовать только реакцию Избегание, но получает дополнительную реакцию, а все оппоненты получают -20 штраф к проверке Навыка Рукопашной, когда атакуют его.

Выжидание

Тип: полное действие
Подтип: Смешанное
Вместо того чтобы действовать быстро, персонаж выжидает лучшего случая. Когда он выбирает Выжидать, его ход сразу же прекращается. В любое время до начала своего следующего хода, даже когда это не его ход, персонаж может исполнить полудействие по своему усмотрению. Такие поздние действия считаются как часть его хода. Однако, он не сможет использовать Выжидание, чтобы исполнить другое действие с подтипом Атака или Концентрация, если он уже сделал одно до Выжидания. Это позднее полудействие не может вмешиваться в уже разыгрывающийся ход другого игрока, и если не было использовано до начала следующего хода игрока, будет потеряно. Если один или двое игроков одновременно попробовали исполнить полудействие, полученное от Выжидания, они должны сделать встречную проверку Ловкости, чтобы выяснить, кто будет действовать первым.

Выход из боя

Тип: полное действие
Подтип: Движение
Персонаж прерывает ближний бой и может сделать полудвижение. Как результат этого движения оппоненты, ввязанные в бой с персонажем, не могут сделать сразу действия Стандартной Атаки против отступающего персонажа (смотри Отступление и выход из ближнего боя в боковой сноске для более детальной информации).

Избегание

Тип: Реакция
Подтип: Движение (Уклонение) или Парирование (Рукопашная)
Когда по персонажу попали при атаке, но до того, как сделан бросок на урон, он может попробовать отменить удар, сделав проверку Уклонения или Парирования. Персонаж должен ожидать нападения, чтобы иметь возможность сделать проверку (и не должен быть Ошеломлён). Если он прошёл проверку, он убирается с траектории в последний момент; удар отменяется, а атака считается промазавшей (и бросок на урон не совершается). Если проверка Уклонения провалена, атака попадает и наносит урон как должно.

Если атакуют с дальней дистанции, он должен проверить умение Уклонения. Если атакуют в ближнем бою, он может проверить умение Уклонение или Парирование. По умолчанию сложность такой проверки Серьёзная (+0) перед любыми применяемыми модификаторами (смотри страницу 135 и 140 для обычных модификаторов проверки). Реакции не могут использоваться во время собственного хода, таким образом персонаж не может Уклониться/Парировать атаки, сделанные при Бдительности или когда он убегает от боя во время своего хода, и так далее.

Избегание очередей, множественных и площадных атак

От некоторых атак, таких, которые делаются с помощью гранат, огнемётов, или пушек, которые стреляют короткими или длинными очередями, — особенно тяжело убежать. При Уклонении от оружия из зоной поражения (такого как оружие с качеством Взрыв или Распыление), успешная проверка Уклонения двигает персонажа на край зоны поражения на расстояние не более бонуса Ловкости персонажа в метрах. Если персонажу нужно передвинуться ещё дальше этого расстояния чтобы уйти от атаки, или он не может уйти из зоны поражения из-за разных помех (например, негде развернуться в узком коридоре), тогда проверка автоматически провалена. Когда Уклоняешься от Быстрой Атаки, Молниеносной Атаки, Длинной Очереди, Короткой Очереди, атак из оружия с качеством Спаренное, или любой другой атаки которая наносит несколько попаданий, каждая степень успеха проверки Уклонения отменяет одно дополнительное попадание. Когда Уклоняешься от атак оружием с качеством Шторм, каждая степень успеха проверки отменяет два удара. Если персонаж отменяет все удары, которые могла нанести атака, атака считается промахом.

Финт

Тип: полудействие
Подтип: Рукопашная
Персонаж делает попытку использовать обман и боевые тренировки для того, чтобы подловить врага на ошибке. Персонаж и его цель делают Встречную проверку Навыка Рукопашной. Если персонаж выигрывает, цель не может Избежать его следующего действия Стандартная Атака на протяжении этого хода. Если персонаж использует другое действие, то преимущества Финта теряются.

Отступление и выход из ближнего боя

Иногда наилучший способ действия в бою — уйти от опасности любым способом. Персонаж может добровольно убежать от оппонента или может быть заставлен убежать из-за эффекта Страха, психических сил, или некоторых других эффектов. Когда персонаж убегает по своей воле, он может совершить любое действие из подтипом Движение. Когда персонаж убегает против своей воли, он должен Бежать.

Выход из ближнего боя

Если персонаж связан ближним боем с одним или несколькими оппонентами и предпринимает действие с подтипом Движение, чтобы покинуть сражение с ними (такое как бегство или движение к другой цели), отличное от действия Выход из боя, каждый из его оппонентов может немедленно исполнить действие Стандартная Атака против него как свободное действие.

Таблица 7-1: Боевые Действия

Действие	Тип	Подтип(ы)	Описание
Прицелиться	Разный	Концентрация	+10 (Полу) или +20 (Полное) бонус к следующей атаке персонажа.
Атака всеми силами	Полное	Атака, Рукопашная	Не использовать в этом раунде реакцию Избегания и получить +30 НР.
Развернуть тяжелое оружие	Полу	Смешанный	Установка Тяжелого Оружия для уверенной стрельбы.
Меткая атака	Полное	Атака, Концентрация, Рукопашная или Стрельба	Атаковать определённую зону цели с -20 НР или НС.
Натиск	Полное	Атака, Рукопашная, Движение	Должен продвинуться хотя бы на 4 метра, +20 к НР.
Защитная стойка	Полное	Концентрация, Рукопашная	Получить дополнительную Реакцию. Оппонент получает -20 НР.
Выжидание	Полное	Смешанный	Можно сделать любое полудействие до начала своего следующего хода.
Выход из боя	Полное	Движение	Уйти от ближнего боя не подставляясь под свободную атаку.
Избегание	Реакция	Движение или Рукопашная	Используется с умением Уклонение (Движение) или Парирование (Рукопашная) для избежания входящей атаки.
Финт	Полу	Рукопашная	Встречная проверка НР, если персонаж выиграл, от его следующей атаки нельзя увернуться или парировать ее.
Фокусирование Силы	Разный	Разный	Использовать психическую силу
Длинная Очередь	Полу	Атака, Стрельба	-10 НС, одно попадание за каждую степень успеха.
Захват	Разный	Атака, Рукопашная	Манипуляции с Захваченным персонажем или уйти от Захвата.
Острожные действия	Полу		
Прыжок или Скачок	Полное	Движение	Прыгнуть вертикально или скакнуть горизонтально.
Нокдаун	Атака	Рукопашное	Попытка повалить врага на землю.
Молниеносная Атака	Полу	Атака, Рукопашное	-10 НР, одно попадание за каждую степень успеха.
Манёвр	Полу	Рукопашное, Движение	Встречная проверка НР; если прошёл, передвинь врага на 1 метр.
Движение	Разный	Движение	Передвинься на бЛов как полудействие или двойной бЛов как Полное.
Наблюдение	Полное	Атака, Концентрация, Стрельба	Стреляет в цели, зашедшие в зону поражения.
Подготовка	Полу	Смешанное	Подготовить оружие или предмет.
Перезарядить	Разное	Смешанное	Перезарядить оружие дальнего боя.
Бег	Полное	Движение	Передвинься на шесть бЛов, враги получают -20 НС и +20 НР к проверкам попадания.
Короткая очередь	Полу	Атака, Стрельба	+0 НС, дополнительное попадание за каждые две СУ.
Встать/Оседлать/ Спешиться	Полу	Движение	Встать, будучи Упавшим, оседлать ездового зверя или спешиться, войти или покинуть транспорт, или двигаться внутри транспорта.
Стандартная атака	Полу	Атака, Рукопашная или Стрельба	+10 НР или НС, сделай одну атаку в ближнем или дальнем бою.
Оглушение	Полное	Атака, Рукопашная	Попытка Оглушить оппонента.
Подавляющий огонь	Полное	Атака, Стрельба	–20 НС против целей входящих в угол обстрела Короткой или Длинной Очередью.
Быстрая Атака	Полу	Атака, Рукопашная	+0 НР, дополнительное попадание за каждые 2 степени успеха.
Тактическое передвижение	Полное	Концентрация, Движение	Двигаться от укрытия к укрытию.
Использовать умение	Разный	Концентрация, Разный	Персонаж может использовать умение.

Фокусирование Силы

Тип: Зависит от Силы
Подтип: Зависит от Силы
Это действие используется для проявления психических сил в сражении. Каждая психическая сила имеет определённый тип действия и один или более подтип. Для детальной информации, смотри страницу 238.

Длинная Очередь

Тип: полудействие
Подтип: Атака, Стрельба
Персонаж крепче хватается за оружие и делает яростный залп полностью автоматического оружейного огня в своих врагов. Чтобы совершить это действие, атакующий должен нести стрелковое оружие, способное вести огонь длинными очередями. Если персонаж держит в каждой руке по оружию, способному вести автоматический огонь, он может выстрелить из каждого с этим действием (смотри **Бой с Двумя Оружиями**, страница 281). Если он держит Тяжелое оружие, его, как и всегда, нужно развернуть перед стрельбой.

Атакующий делает проверку Навыка Стрельбы с -10 штрафом к своей атаке. Результат кубика 94 или выше значит, что оружие заклинило (смотри Заклинивание Оружия на странице 277). Если персонаж проходит проверку, он наносит одно попадание этим оружием за каждую степень успеха. Количество всех попаданий, начисленных таким образом, не может превышать скорострельности оружия в режиме Длинной Очереди. Дополнительные попадания могут быть предназначены первичной цели или любым другим целям на расстоянии двух метров, при условии что ни в одну из новых целей не сложнее попасть, чем в начальную. Если дополнительные попадания предназначены одной цели, используй **таблицу 7-2: Множественные попадания**, чтобы определить зоны Дополнительных попаданий. Помни, что первое попадание всегда определяется инверсией результатов кубика, чтобы выполнить проверку (смотри **Атака**, страница 278).

Если персонаж вооружен двумя оружиями, и имеет соответствующие таланты, он может сделать дополнительную атаку со своего другого оружия как часть этого действия. Смотри **Сражение с двумя оружиями** на странице 281 для деталей.

Захват

Тип: Полу или полное действие
Подтип: Атака, Рукопашная
Это действие используется только в том случае, когда персонаж вовлечён в Захват (смотри страницу 281 для полных правил начала Захвата). Если активный игрок контролирует Захват, первая вещь, которую он должен сделать в этом ходу это — объявить Захват полным действием, чтобы сохранить Захват. Если он не объявил Захват полным действием, Захват сразу же заканчивается. После этого он может выбрать одну из следующих опций контролирующего захват:

- **Нанести урон оппоненту**: Контролирующий захват может попробовать нанести повреждения оппоненту грубой силой, делая встречную проверку Силы с захваченным оппонентом. Если активный персонаж выигрывает, он наносит урон голыми руками (1к5-3 +6С) своему оппоненту в корпус и один уровень Усталости. Если захваченный оппонент выиграл встречную проверку Силы, урон не наносится, но он остаётся захваченным. Эта проверка получает бонусы от Содействия.
- **Повалить оппонента**: Контролирующий захват может повалить оппонента на землю, делая встречную проверку Силы. Эта проверка получает бонусы от Содействия. Если активный персонаж выиграл проверку, захваченный оппонент считается упавшим. Контроллер может закончить на этом Захват как свободное действие, или может продолжить захват упавшего оппонента, получая +10 ко всем будущим встречным проверкам во время этого захвата, пока упавший оппонент пытается подняться (если он имеет возможность это сделать). Этот бонус является дополнительным к стандартному +10, получаемому при атаке упавшего оппонента.
- **Толкнуть оппонента**: Контролирующий захват может попытаться заставить передвинуть оппонента. Это достигается встречной проверкой Силы, которая получает бонусы от Содействия. Если активный игрок выиграл проверку, он толкает оппонента на один метр в любом направлении, плюс один дополнительный метр за каждую степень успеха. Дистанция толчка не может превышать дистанцию полудвижения активного персонажа. Активный персонаж должен двигаться вместе с Захваченным персонажем, чтобы поддерживать Захват, или он может отпустить своего оппонента как свободное действие, заканчивая при этом Захват, но сохраняя свою позицию.
- **Подготовка**: Контролирующий захват может подготовить один из своих предметов. Или, если МИ одобрит, он может использовать действие Подготовка, чтобы отобрать предмет, принадлежащий Захваченному оппоненту.

- **Подняться**: Если оба участники на земле, контроллер Захвата может подняться на ноги с помощью этого действия. Он может также попробовать поднять оппонента вместе с собой, делая встречную проверку Силы. Эта проверка получает бонусы от Содействия. Если контроллер Захвата выиграл, оба участники поднимаются.
- **Использовать Предмет**: Контролирующий захват может использовать подготовленный предмет, если хочет.

Опции Захваченной Цели

Если активный персонаж является целью Захвата, первая вещь которую он должен сделать в свой ход—это объявить Захват полудействием, как часть штрафа за то, что его взяли в Захват. После этого, он может выбирать следующие Опции Захваченной Цели:

- **Освободиться**: Захваченная цель может попробовать освободиться от Захвата, делая встречную проверку Силы против контроллера Захвата. Эта проверка получает бонусы от Содействия. Если активный персонаж выиграл, он освобождается от Захвата и может делать любое полудействие.
- **Выскользнуть**: Захваченная цель может попытаться вывернуться от Захвата, делая Серьёзную (+0) проверку Акробатики. Если она преуспела, то выскользнет из Захвата и может исполнить любое полудействие.
- **Взять под контроль**: Захваченная цель может попытаться взять Захват под контроль, делая встречную проверку Силы оппонента. Эта проверка получает бонусы от Содействия. Если активный персонаж выиграл, он становится контроллером Захвата, и его оппонент становиться Захваченным. Активный персонаж может сразу же исполнить одну из Опций Контроллера Захвата, но он не может совершать любые другие полудействия.

Разница в размерах участников Захвата

Если один персонаж больше другого (смотри черту Размер на странице 168), то при успешных встречных проверках, что выполняются как часть Захвата, персонаж, что больше, получает одну дополнительную степень успеха за каждое очко, на которое значение его черты Размера превышает черту Размера оппонента.

Осторожное Действие

Тип: полудействие

Подтип: Концентрация, Рукопашная (Парирование), Стрельба (Уклонение)

В целях самозащиты, персонаж ведёт себя аккуратно и осторожно; он хорошо уравновешен. Это действие должно быть первым действием во время хода персонажа. Он получает -10 штраф к любой сделанной на этом ходу проверке Навыка Рукопашной или Стрельбы, но получает +10 бонус ко всем проверкам Избегания до начала следующего хода.

Прыжок или Скачок

Тип: полное действие
Подтип: Движение
Персонаж может Прыгнуть вертикально, или Скакнуть горизонтально. Подробности о прыжках в длинну и в выстру находятся на странице 302.

Нокдаун

Тип: полудействие
Подтип: Атака, Рукопашная
Атакующий наносит сокрушающий удар в надежде сбить противника с ног. Если активный персонаж исполняет это действие как часть Натиска или сразу же после исполнения действия Полудвижение, то он делает встречную проверку Силы против своей цели, получая бонус +10. Если атакующий выиграл, цель Падает и должна в этот ход использовать действие Встать, чтобы остаться на ногах. Если атакующий выиграл с двумя или больше степенями успеха, то вместо этого он может нанести цели 1к5-3+6С очков ударного урона и один уровень Усталости. Если цель выиграла проверку, она остаётся на ногах. Если противник выиграл с двумя или больше степенями успеха, то вместо этого Падает сам атакующий.

Молниеносная атака

Тип: полудействие
Подтип: Атака, Рукопашная
Это действие может быть исполнено, только если атакующий имеет талант Молниеносная Атака. С яростью и натиском, атакующий бьёт свою цель множество раз в ближнем бою. Чтобы исполнить это действие, атакующий должен быть вооружен оружием ближнего боя или иметь возможность атаковать без оружия. Если он вооружен двумя холодными оружиями, он может атаковать двумя, используя правила Боя Двумя Оружиями (страница 281). Несбалансированное или Громоздкое оружие ближнего боя не может использоваться для Молниеносной атаки.

Атакующий делает Сложную (-10) проверку Навыка Рукопашной. Если он преуспеет в проверке, он нанесёт одно попадание за каждую степень успеха, полученную при проверке. Количество дополнительных ударов не может превышать бонус Навыка Рукопашной атакующего. Дополнительные попадания могут быть распределены в первичную цель, либо в другие цели, с которыми персонаж ввязан в ближний бой, но при условии, что ни в одну из новых целей не сложнее попасть, чем в первичную цель. Если множественные удары определены в одну цель, используй **Таблицу 7-2: Множественные попадания** для определения в какие зоны пришлись дополнительные попадания.

Помни, что первый удар всегда определяется изменением количества полученных результатов кубика при исполнении проверки (смотри **Атака**, страница 278). Если персонаж вооружён двумя оружиями, и имеет соответствующий таланты, он может сделать вторичную атаку своим вторым оружием как часть этого действия.

Манёвр

Тип: полудействие
Подтип: Рукопашная, Движение
Используя превосходную работу ног и агрессию, атакующий может заставить оппонента сдвинуться, делая встречную проверку Навыка Рукопашной с оппонентом. Если он преуспел, оппонент должен передвинуться на один метр в направлении по выбору атакующего. Атакующий тоже может продвинуться на один метр, если пожелает. Оппонент не может быть передвинут на другого персонажа или другое препятствие (например, стену), но может быть оттолкнут через край.

Движение

Тип: Полу *или* полное действие
Подтип: Движение
Активный персонаж может потратить полудействие для того, чтобы передвинуться на количество метров, равное его бонусу Ловкости. Как полное действие, он может передвинуться на такую же, но удвоенную дистанцию, как показано в **Таблице 7-2: Движение в Пошаговом времени**, что на странице 299. Если персонаж закончил своё движение впритык к оппоненту, он может вовлечь такого оппонента в ближний бой. Если активный персонаж двигается в противоположную сторону от оппонента, с которым он вовлечён в ближний бой, такой оппонент немедленно может сделать свободное действие Стандартной Атаки против него, согласно правилам **Отступление и Уход от ближнего боя** в боковой сноске на странице 270.

Таблица 7-2: Множественные попадания

Первое	Второе	Третье	Четвёртое	Пятое	Каждое дополнительное
Голова	Голова	Рука	Корпус	Рука	Корпус
Рука	Рука	Корпус	Голова	Корпус	Рука
Корпус	Корпус	Рука	Голова	Рука	Корпус
Нога	Нога	Корпус	Рука	Голова	Корпус

Наблюдение

Тип: полное действие
Подтип: Атака, Концентрация, Стрельба
Активный персонаж охраняет определённую зону или цель, готовый выстрелить в подходящий момент. Когда заявлено Наблюдение, активный персонаж определяет зону поражения, состоящую из любого пространства, например коридора или полосы деревьев, которая охватывает дугу 45° в направлении, в которое смотрит активный персонаж. Активный персонаж тогда также указывает Стандартную Атаку, Длинную Очередь или Короткую Очередь вместе с условиями, при которых он будет выполнять выбранную атаку. Каждый раз, когда выбранные им условия воплощаются до начала следующего его хода, он может совершить атаку. Такая атака будет проводится, когда воплощаются условия, например, когда враг входит в зону поражения. Если это произошло вместе с действием другого персонажа, действовать первым будет персонаж с большим значением Ловкости. Если оба персонажа имеют одинаковое значение Ловкости, то для определения, кто будет действовать первым, они делают встречную проверку Ловкости. Когда атака сделана, даже если она не была успешной, цели, вошедшие в зону поражения должны немедленно сделать Серьёзную (+0) проверку подавления к земле, или становятся Подавленными (смотри страницу 284), когда они входят в зону поражения. Если персонаж во время Наблюдении исполнит любое действие или реакцию, например Избегание, его Наблюдение немедленно прекращается. Имей ввиду, что сюда не входят свободные действия, такие как разговоры.

Подготовка

Тип: полудействие
Подтип: Смешанное
Активный персонаж берёт оружие или извлекает предмет из кармана или сумки. Используя это действие, оружие или предмет могут также быть убраны должным образом (но имей ввиду, что просто бросить предмет — свободное действие). Это действие также используется чтобы делать такие вещи, как: наложить повязку, вколоть стимм или препарат иного вида, смазать клинок ядом и так далее. Действие Подготовка может быть объявлено дважды в один ход, если оно используется на двух разных оружиях или предметах.

Перезарядка

Тип: Полу, Полное *или* Длительное действие (в зависимости от оружия)
Подтип: Смешанное
Активный персонаж может перезарядить стрелковое оружие. Количество времени, занимаемого Перезарядкой, зависит от оружия (смотри страницу 175). Имей ввиду, что действие Перезарядки, которое длится более одного раунда, является Длительным Действием (смотри страницу 268).

Бег

Тип: полное действие
Подтип: Движение
Активный персонаж бежит, покрывая дистанцию, равную его движению Бега (смотри страницу 299, **Таблицу 7-23: Движение в Пошаговом времени**). В такого персонажа тяжелее попасть из оружия дальнего боя, но ему проще стать жертвой атаки холодным оружием. До начала следующего хода персонажа, дальние атаки против него имеют штраф -20 к проверкам Навыка Стрельбы, но атаки холодным оружием получают бонус +20 к проверкам Навыка Рукопашной.

Короткая Очередь

Тип: полудействие
Подтип: Атака, Стрельба
С натиском и дисциплиной, активный персонаж стреляет короткими, контролируемыми очередями полуавтоматического огня по врагам. Чтобы исполнить это действие, атакующий должен нести оружие дальнего боя, способное вести огонь короткими очередями. Если персонаж имеет такое оружие в каждой руке, он может стрелять обоих, используя это действие (смотри **Бой с Двумя Оружиями** на странице 281). Если он несёт Тяжелое оружие, его, как и всегда, нужно развернуть перед стрельбой.

Атакующий делает Серьёзную (+0) проверку Навыка Стрельбы. Результат кубика 94 и выше обозначает, что оружие заклинило (смотри боковую панель на странице 277). Если он попал, то начисляется попадание за начальную степень успеха плюс дополнительное попадание за каждые две дополнительные степени успеха. Количество общих попаданий, начисленных таким способом, не может превышать скорострельность оружия в режиме короткой

Пали и моли

Ситуация может сложиться таким образом, что персонаж будет знать о поджидающей его опасности, но не может увидеть ее. В таком случае, персонаж может использовать свою атаку за ход для безумного выстрела или удара в надежде попасть в скрытого антагониста. Таким образом, Мастер игры определяет число между 1 и 100, которое отображает в процентах шанс попасть по цели, или хотя бы то, в верном ли направлении стреляет персонаж. Потом, во время второго шага атаки, Мастер игры бросает 1к100 и сравнивает результат с шансом в процентах. Если он выбросил число равное или ниже, атака прошла нормально. Если он выбросил число выше, атака промазала по скрытому оппоненту, и не возымела другого эффекта, кроме как обратила еще больше нежеланного внимания к неудачливому персонажу.

очереди. Дополнительные попадания могут быть распределены как в первичную цель, так и в цели на расстоянии два метра от неё, если поразить эти цели не сложнее, чем первичную. Если дополнительные попадания назначены в одну цель, используй **таблицу 7-2: Множественные попадания** для определения дополнительных зон попадания. Помни, что первое попадание определяется инвертированием результатов броска кубика, полученных при выполнении проверки (смотри Атака на странице 278).

Если персонаж вооружен двумя оружиями, и имеете соответствующие таланты, он может сделать вторичную атаку со своего второго оружия, как часть этого действия. Она подчиняется стандартным правилам **Боя с Двумя Оружиями** на странице 281.

Встать/Оседлать/Спешиться

Тип: полудействие
Подтип: Движение
Если активный персонаж лежит или сидит на земле, он может встать. Если он уже стоит, он может оседлать ездового зверя или войти в транспорт. Если он уже на ездовом звере или внутри транспорта, он может спешиться или покинуть транспорт и закончить действие Спешивания стоя. Если нужно, это действие также может использоваться для движения внутри транспорта.

Стандартная атака

Тип: полудействие
Подтип: Атака, Рукопашная или Стрельба
Активный персонаж проводит или одну атаку холодным оружием, делая Ординарную (+10) проверку Навыка Рукопашной, или одну атаку дальним оружием, делая Ординарную (+10) проверку Навыка Стрельбы. Для большей информации о проведении атаки, смотри страницу 278. Если атакующий персонаж безоружен и вовлечён в ближний бой, он может попытаться сделать Захват оппонента вместо нанесения урона (как на странице 272).

Если персонаж вооружен двумя оружиями и имеет соответствующие таланты, он может сделать вторичную атаку со своего второго оружия как часть этого действия (смотри правила для **Боя с Двумя Оружиями** на странице 281).

Оглушение

Тип: полное действие
Подтип: Атака, Рукопашная
Если активный персонаж безоружен или вооружён холодным оружием, он может Оглушить вместо нанесения смертельного удара. Он делает Тяжёлую (-20) проверку Навыка Рукопашной, целясь во врага, с которым он вовлечён в ближний бой. Если он выиграл, бросай 1к10 и добавь результат к бонусу Силы атакующего. Этот результат сравнивается с максимальным бонусом Выносливости цели + 1 за каждое очко Брони, защищающей её голову. Если бросок атакующего равный или больший этого значения, то цель Оглушается на количество раундов, равное разнице между двумя значениями, и получает уровень Усталости.

Подавляющий огонь

Тип: полное действие
Подтип: Атака, Стрельба
Активный персонаж давит огневой мощью противников и заставляет их искать укрытия. Это действие требует оружия, способного вести огонь короткими или длинными очередями (смотри страницу 175, **Скорострельность**). Когда Подавляющий огонь оглашён, активный персонаж обозначает зону поражения, которой может быть любая территория, как например коридор или линия деревьев, углом в 30° (если оружие стреляет в режиме короткой очереди) или 45° (если стрельба ведётся длинной очередью) в направлении, в котором смотрит персонаж. Тогда, как часть действия, персонаж стреляет короткой или длинной очередью (для действий Короткая или Длинная Очередь соответственно) и расходует соответствующее количество боеприпасов. Все цели внутри зоны поражения должны сделать Сложную (-10) проверку Подавления или стать Подавленными огнём, соответственно странице 284. Если атакующий стреляет Длинной Очередью, проверка Подавления тогда будет Тяжелой (-20).

Оружие Заклинило

Оружие может заклинить из-за большого возраста, жестокости его духов машины, или просто из-за плохого дизайна. Немодифицированный результат 96-100 при Дальней атаке отображает, что оружие заклинило. Это означает, что атака автоматически промазывает, и помимо этого оружие не может стрелять, пока заедание не устранено. Устранение заедания – это полное действие, которое требует проверки Навыки Стрельбы. Если персонаж, пробующий устранить заедание, преуспевает при проверке, тогда заедание устраняется, однако оружие должно быть перезаряжено, а любые боеприпасы в нём теряются. Если он провалил проверку, оружие остаётся заклиненным, однако он может попытаться устранить заедание на следующий раунд. Некоторые оружия, такие как плазмаганы, гранаты и ракеты, несут дополнительный риск, связанный с заклиниванием. Для такого оружия, ссылайся на его описание и специальные эффекты (смотри **Главу V: Арсенал**). Огонь короткими или длинными очередями также повышает вероятность заклинивания; подробности можно найти в описаниях действий Короткая Очередь, Длинная Очередь и Подавляющий Огонь.

Персонаж не совершает броска на попадание, к которому должны применяться соответствующие бонусы и штрафы за действия Короткая и Длинная Очередь. Вместо этого персонаж делает Тяжелую (-20) проверку Навыка Стрельбы, чтобы определить, попала ли его пальба хоть во что-либо. Бросок 94-100 при проверку обозначает, что оружие заклинило (смотри врезку **Оружие Заклинило**) Если проверка Навыка Стрельбы пройдена, МИ определяет попадания в случайные цели внутри зоны поражения, где каждые две дополнительные степени успеха дают дополнительное попадание против другой случайной жертвы. Количество начисленных дополнительных попаданий не может превышать скорострельность оружия в режиме короткой или длинной очереди соответственно; также используй **Таблицу 7-2: Множественные попадания** на странице 275 для обозначения зон попадания против отдельной цели. Активный персонаж не может выбрать «провалить» эту проверку Навыка Стрельбы.

Быстрая Атака

Тип: полудействие
Подтип: Атака, Рукопашная
Это действие может быть исполнено только если атакующий имеет талант Быстрая Атака. С яростью и упорством, атакующий бьет свою цель множество раз в ближнем бою. Чтобы исполнить это действие, он должен быть вооружен холодным оружием или иметь возможность наносить удары голыми руками. Если он вооружен двумя холодными оружиями, он может атаковать обоими в соответствии с правилами **Боя с Двумя Оружиями** (страница 281).

Атакующий делает Серьёзную (+0) проверку Навыка Рукопашной. Если он проходит проверку, то наносит одно попадание за каждые две дополнительные степени успеха. Количество начисленных попаданий не может превышать бонус Навыка Рукопашной атакующего. Дополнительные попадания могут быть распределены в первичную цель, либо в любые другие цели, с которыми персонаж вовлечен в ближний бой, при условии, что в такие цели не сложнее попасть, чем в первичную. Если дополнительные попадания определены в одну цель, используй **Таблицу 7-2: Множественные попадания** на странице 275 для определения следующих дополнительных зон попадания после первого.

Если персонаж вооружен двумя оружиями, и имеет соответствующие таланты, он может сделать вторичную атаку своим другим оружием как часть этого действия (смотри правила для **Боя с Двумя Оружиями** на странице 281).

Тактическое передвижение

Тип: полное действие
Подтип: Концентрация, Движение
Активный персонаж осторожно двигается от одного укрытия к другому. Делая это, он может передвинуться на количество метров, равное дистанции полудвижения. Во время движения, он считается получающим выгоды от прикрытия, которое он покинул, даже если двигается некоторое время в открытую.

Использование Умения

Тип: Полу, Полное, *или* Длительное действие (в зависимости от обстоятельств)
Подтип: Концентрация, Смешанное
Активный персонаж может использовать умение. Это обычно требует проверки умения. Применение умения может быть потребовать Длительного действия, в зависимости от умения и обстоятельств.

Другие действия

Если игрок хочет сделать что-то, что не включено в стандартные действия, МИ может принять субъективное решение про то, как долго оно будет осуществляться, и какой тип действия это должен быть. В общем, большинство действий должны требовать некой проверки: характеристики, умения или Встречной. МИ должен иметь помнить, что раунд длится около пяти секунд, что очень ограничивает количество времени, необходимое на завершение проверки.

Атака

Наиболее распространённым действием в бою является атака – в конце-концов, персонажи сражаются. Будь ты вооружен оружием ближнего боя или дальнего, процесс одинаков. Перед проведением атаки, МИ убеждается, что она возможна, проверяя базовые требования для атаки. Атаки холодным оружием требуют от атакующего быть ввязанным в ближний бой со своей целью. Дальние атаки не могут быть проведены, если персонаж ввязан в ближний бой, только если он не стреляет из оружия класса Пистолет. В любом случае, атакующий должен знать о присутствии своей цели; смотри врезку **Пали и Моли** (страница 276) для дополнительной информации. Убедившись, что атака возможна, следуй этим шагам:

- Шаг первый: Применение модификаторов к характеристикам атакующего
- Шаг второй: Атакующий делает проверку
- Шаг третий: Атакующий определяет зону попадания
- Шаг четвёртый: Атакующий определяет урон
- Шаг пятый: Цель применяет урон

Шаг первый: Применение модификаторов к характеристикам атакующего

Атаки ближнего боя требуют от атакующего сделать проверку Навыка Рукопашной. Стрелковые атаки требуют от атакующего сделать проверку Навыка Стрельбы. Во многих ситуациях различные факторы могут усложнить или упростить проведение атаки. Например, исполнение действия Длинная Очередь налагает штраф -10 к проверке Навыка Стрельбы атакующего, в то время как Стандартная Атака гарантирует бонус +10, независимо от того, рукопашная это атака или стрелковая. Если ситуация того требует, МИ может также налагать дополнительные штрафы или бонусы к проверкам. Если ситуация требует добавить два или больше бонусов либо штрафов, просто суммируйте все модификаторы и примените сумму к соответствующей характеристике. Максимальный суммарный бонус, который может быть применён к проверке, не может превышать +60. Наоборот, максимальный суммарный штраф, который может быть применён к проверке, также не может превышать -60. При определении сложности должен преобладать здравый смысл. Независимо от обычных ограничений на штрафы при проверке, некоторые действия просто невозможны, в таком случае никакая проверка не допускается.

Пример

Арбитратор Коул Мерлоу хочет исполнить действие Стандартная Атака, чтобы выстрелить из своего автогана по подозреваемому культисту. Навык Стрельбы Мерлоу 45, и он находиться на Ближней дистанции, что гарантирует ему +10 бонус. Мерлоу тратит полудействие Прицелиться, что даёт ему дополнительно +10 бонус. Кроме того, Стандартная Атака дарует бонус +10 при броске атаки. Однако, на окружающей территории очень густой туман, так что Мерлоу получает -20 штраф, так как он пытается увидеть свою цель через туман. Когда все бонусы и штрафы соединены, Мерлоу нужно выбросить 55 или меньше при проверке своего Навыка Стрельбы, чтобы поразить культиста (45+10+10+10-20=55).

Шаг второй: Атакующий делает проверку

После определения модифицированных характеристик, атакующий делает проверку Навыка Рукопашной, если он проводит атаку в ближнем бою, или проверку Навыка Стрельбы, если он проводит стрелковую атаку. Обе из них проводятся, как и любые другие проверки. Если бросок равен или ниже модифицированной характеристики, атака попадает.

Пример

Арбитратор Мерлоу делает проверку Навыка Стрельбы, бросая процентник, и получает 14, что меньше его модифицированного Навыка Стрельбы 55. Его атака попадает в презренного культиста!

Реакции Избегания

Когда по цели попали атакой, есть шанс отменить попадание реакцией Избегания (смотри **Описания действий,** страница 269, для деталей проверок каждой с этих реакций). Если проверка Реакции Избегания была успешной, то весь урон отменяется и не наносится, а атака считается окончившейся промахом.

Пример

После того, как выстрел арбитра настиг культиста, МИ говорит, что предатель будет пробовать Уклониться от атаки. Ловкость культиста 30, и он имеет умение Уклонения, потому он должен выбросить ниже 30, чтобы уклонится от выстрела автогана. МИ бросает за культиста и получает 56. Переменчивые Боги Хаоса не благоволят культисту, и он проваливает уклонение от атаки!

Шаг третий: Атакующий определяет зону попадания

При успешном попадании, атакующему нужно определить, в какое место попала атака. Используя результат процентника от проверки Навыка Рукопашной или Навыка Стрельбы атакующего (или проверки Фокусировки Силы, в случае психической атаки), инвертируйте число, т.е. поменяйте местами десятки и единицы (например, бросок 32 стает 23, бросок 20 становится 02, и так далее), и сравните это число с **Таблицей 7-3: Места попаданий**. Каждый НИП имеет встроенную таблицу зон попаданий в своем профиле, которая должна быть использована при попадании по нему (смотри **Типы НИП** на странице 469).

Пример

Результат проверки Навыка Стрельбы Мерлоу при броске процентника равен 14. Игрок изменяет эти цифры, и получает 41. МИ сверяется с профилем НИП для соответствующих зон попадания и определяет, что атака попадает в корпус культиста.

Таблица 7-3: Места попаданий

Бросок к100	Зона
01-10	Голова
11-20	Правая Рука
21-30	Левая Рука
31-70	Корпус
71-85	Правая Нога
86-100	Левая Нога

Шаг четвёртый: Атакующий определяет урон

После определения зоны попадания, атакующий определяет урон, нанесённый каждым попаданием при атаке. Каждое оружие имеет значение урона – это, обычно, бросок кости плюс или минус цифра. При каждом попадании брось соответствующие кости и примени указанные модификаторы. И наконец, если атака проводится оружием ближнего боя, добавь бонус Силы атакующего. Получившийся результат является количеством урона.

Для всех бросков атаки, подсчитывай степени успеха. Атакующий может заменить результат одной кости урона на число степеней успеха от его броска атаки. Если атака наносит более одного попадания или более одной кости урона, атакующий может поменять результат на одной кости по своему выбору на степени успеха броска атаки. Если выброшена 10 на кости урона при попадании, это называется Праведной Яростью.

Праведная Ярость

Когда производится бросок урона после удачного попадания, если на любой кости выпала «10» (результат броска 10 на 10-гранной кости), наносится особенно зрелищное и кровавое попадание. Праведная Ярость будет иметь место также и при результате 10 во время броска 1к5 для урона. После применения эффектов при попадании, случается одна из двух вещей.

Если попадание наносит урон после уменьшения бронёй и бонусом Выносливости (смотри дальше на странице **Шаг Пятый: Цель применяет урон**), такое попадание будет более разрушительным. Тогда атакующий бросает 1к5 и сверяется с таблицей Критических Эффектов, подходящей типу и зоне урона первичной атаки. Цель терпит все написанные эффекты. Однако, цель не считается получившей Критический Урон. Другими словами, если цель в дальнейшем получает повреждения, они ранят её, не накладываясь на полученные в результате Праведной ярости Критические эффекты. Таланты, что модифицируют Критический Урон (такие как Несущий Смерть или Истинная Стойкость), не влияют на критические эффекты, сгенерированные Праведной Яростью, и такие эффекты не складываются, когда цель страдает от Праведной Ярости несколько раз. Каждый бросок применяется как отдельный эффект.

В другом случае, если попадание не наносит никакого урона из-за уменьшения бронёй и бонусом Выносливости, тогда попадание наносит 1 очко урона, не уменьшаемое бронёй и бонусом Выносливости. Такой эффект Праведной Ярости для такого попадания; жертва не получает эффектов от броска по таблице Критических Эффектов. Имеется ввиду, что некоторые виды оружия просто не в состоянии нанести существенный урон, но всё равно способны нанести повреждение особенно удачным выстрелом.

Случайные Выстрелы

МИ, заинтересованные в усилении безжалостной природы 41 тысячелетия, могут взять за основу, что если персонаж, стрелявший в ближнем бою, лишь ненамного промазал по своей цели (одна степень неудачи), атака вместо этого попадает в другого персонажа, ввязанного в ближний бой. МИ может также указать, что любой, стреляющий в ближнем бою Короткими или Длинными Очередями, должен назначить множественные попадания в разные цели, вовлечённые в ближний бой.

Праведная Ярость для Игровых Персонажей и НИП

В **Dark Heresy**, Праведная Ярость это частое явление для игровых персонажей и важных НИП. Например, если магос культа стреляет в персонажа игрока и выбрасывает 10 при уроне, то персонаж страдает от результата 1к5 Критического Эффекта. Это делает сражение смелым, опасным и более динамичным, так как персонажи могут получить чудесные (часто ужасные) эффекты Критического Урона, и покинуть сражение с интересными новыми шрамами. Однако, чтобы сражение не слишком сильно тормозилось, когда низкоуровневые НИП (безликие солдаты или миньоны, а также безымянные НИП, не занимающие центральное место в повествовании) страдают от Праведной Ярости, они просто умирают. Уровень таких вояк обычно не влияет на это правило, когда наносится урон по самим аколитам. Смотри страницу 469 для более детальных типов НИП и их специальных правил.

Это правило рассчитано для быстрого игрового процесса, но если все игроки согласны, тогда все типы НИП, включая низкоранговых Рядовых, могут использовать Праведную Ярость. Это может снизить скорость игрового процесса, но также позволит ИП полностью раскрыть свои навыки в сражении. В конце концов, Император оценивает аколитов по их шрамам, а играя таким образом, аколиты точно их получат.

Пример

Арбитр Мерлоу попал в культиста из автогана и принимается делать бросок урона. Лазган наносит 1к10+3 очка урона. Мерлоу бросает 1к10 и получает 8, хорошее попадание! Он добавляет свои +3, и всего нанесено подлому культисту 11 очков урона. Если бы Мерлоу был удачливей, и выбросил бы 10 вместо 8, он бы впал в Праведную Ярость, и мог бы бросить 1к5 по Таблице 7-16: Критические эффекты ударного урона – Корпус, а потом применить эти эффекты к культисту.

Шаг пятый: Цель применяет урон

От суммарного урона, цель отнимает свой бонус Выносливости и все очки брони, что защищают зону, куда попала атака. Если таким образом урон уменьшается до нуля или ниже, цель его игнорирует. Цель учитывает весь оставшийся урон, прибавляя его к ранее полученному, и потом сравнивает его с общим числом ран. Если урон цели равен или больше ее ран, она записывает избыток урона как Критический, и МИ сверяется с соответствующей таблицей, базированной на типе урона, зоне попадания, и размере накопленного Критического Урона. Смотри **Критический Урон** на странице 286 для детальной информации.

Пример

Выстрел автогана Мерлоу повредил корпус культиста на 11. МИ видит, что бонус Выносливости цели – 3, и она носит ячеистый боевой плащ, который обеспечивает 4 очка Брони. Автоган не имеет Пробиваемости, потому культист может применить уменьшение урона на 7 к атаке. Это значит, что он получает только 4 очка урона, и, так как он имеет 10 ранений, он может пережить ещё на 6 очков урона, перед тем, как будет в серьёзной опасности. Выкрикивая проклятия и взывая к своим ужасным богам, культист выхватывает свой инкрустированный рунами топор и бросается на арбитратора в жажде кровавого возмездия!

Тактические Боевые Карты (Необязательно)

Во время длинных сражений, некоторые игроки могут захотеть иметь визуальные материалы, чтобы отслеживать как вражеские позиции, так и собственные. МИ может сделать это, зарисовывая простые прикладные карты на бумаге, или используя готовые коврики с территорией, которые могут быть нарисованы с помощью быстросохнущих маркеров. Тактические боевые карты могут быть созданы в любом масштабе, и некоторые ролевые игроки любят комбинировать широкомасштабные карты с миниатюрами, где каждый квадрат карты отображает один квадратный метр. В то время, как тактические карты очень полезны, они не обязательны для игры в **Dark Heresy**. Много ролевых игроков предпочитают использовать богатые повествовательные описания, чтобы позволить союзным игрокам просто представить все действия. От игроков требуется запоминать в уме относительные позиции всех участников сражения, это нужно для лучшей детализации событий в бою. Тут нет единственно правильного «метода»; любой метод, хорошо работающий для данной группы является для неё наилучшим.

Безоружный Бой

Не каждая битва в **Dark Heresy** требует цепных мечей и лазганов. Некоторые конфликты могут быть решены старомодным способом, с помощью кулаков или даже зубов. Безоружные атаки рассматриваются так же, как и любое другое оружие ближнего боя, и успешное попадание наносит 1к5-3+6С Ударного урона без Пробиваемости. Если нанесенный урон равен или больше чем бонус Выносливости цели, ей также наносят один уровень Усталости. Когда безоружный персонаж пробует ударить вооруженного врага (который несет оружие ближнего боя или Пистолет), или Парировать атаку вооруженного врага, он получает -20 штраф к своим проверкам Навыка Рукопашной.

Захват

Вместо нанесения урона безоружной атакой, персонаж может попробовать взять в Захват (смотри страницу 281) своего соперника. Попытка Захвата – это атака ближнего боя, которая исполняется либо в действии Натиска, либо в действии Стандартной атаки. Атакующий делает проверку Навыка Рукопашной как обычно. Цель Захвата может использовать Реакцию, если может, чтобы уклонится от атаки. Если атака успешная, атакующий и его цель начинают Захват, который контролирует атакующий.

В Захвате, все получают следующее:

- Участники Захвата не могут совершать Реакции.
- Участники Захвата считаются вовлечёнными в ближний бой.
- Участники Захвата могут использовать только действия Захвата.
- Контроллер Захвата может его добровольно закончить как свободное действие во время своего хода.
- Другие атакующие получают +20 бонус к проверкам Рукопашной, когда атакуют цели, вовлеченные в Захват.
- Только два персонажа могут быть вовлеченными в один Захват, но от одного до двух других персонажей могут оказывать Помощь каждому участнику Захвата в определенных ситуациях.

Бой с Двумя Оружиями

Многие воины сражаются с оружием в каждой руке, и такой стиль боя имеет свои преимущества и недостатки. Он позволяет улучшить возможности сделать атаку, но также уменьшает шансы успешно поразить цель. Персонаж может использовать любое оружие ближнего или стрелковое, которое можно приемлемо держать в одной руке. С таким стилем боя используется стрелковое оружие класса Пистолет (однако, некоторые другие базовые классы оружия могут иметь модификаторы, позволяющие их использовать с одной рукой, или просто использовать с штрафом, как на странице 175), и оружия ближнего боя, в описании которых указано, что они одноручные.

- Персонаж может использовать каждую руку, чтобы сделать атаку.
- Если персонаж имеет талант Обоерукий воин, он может атаковать двумя оружиями, но каждая атака получает -20 штраф к проверкам навыка Рукопашной или Стрельбы.
- Если персонаж имеет талант Амбидекстрия, штраф к атакам уменьшен. Его штраф за бой с двумя оружиями падает до -10, но имейте ввиду, что другие таланты или ситуативные модификаторы могут в дальнейшем влиять на эти модификаторы.
- Если персонаж имеет хотя бы одно оружие ближнего боя, один раз за раунд он может использовать умение Парирование, чтобы исполнить реакцию Избегания с этим оружием, однако он не может Избегать больше раза за раунд.
- Если персонаж с талантом Обоерукий воин (Рукопашный) вооружен двумя оружиями ближнего боя, он может исполнить действие Атаки в ближнем бою (либо Стандартную Атаку, Быструю Атаку, или Молниеносную Атаку) с одним из этих оружий. Потом он может исполнить действие Атаки в ближнем бою (либо Стандартную Атаку, Быструю Атаку, или Молниеносную Атаку) с другим оружием, со всеми прилагающимися к проверке модификаторами. Эти атаки могут быть сделаны против любых целей в ближнем бою.
- Если персонаж с талантом Обоерукий воин (Стрелковый) вооружен двумя Пистолетами (или другим оружием дальнего боя, которое можно держать в одной руке), он может исполнить стрелковое действие Атаки (это либо Стандартная Атака, Короткая Очередь или Длинная Очередь) с одним из этих оружий. Если он делает это, тогда он может исполнить стрелковое действие Атаки (это либо Стандартная Атака, Короткая Очередь или Длинная Очередь) со вторым оружием.
- Персонаж, стреляющий из стрелкового оружия с обеих рук, может делать это в разных режимах, например, одним длинной очередью, а другим короткой. Когда персонаж стреляет из автоматического оружия в обеих руках, он только может накрыть зону подавляющим огнём.
- Если персонаж с талантами Обоерукий воин (Рукопашный) и Обоерукий воин (Стрелковый) вооружен оружием ближнего боя в одной руке и одноручным оружием дальнего боя в другой, он может исполнить действие Атаки в ближнем бою (это либо Стандартную Атаку, Быструю Атаку, или Молниеносную Атаку) или стрелковое действие Атаки (это либо Стандартная Атака, Короткая Очередь или Длинная Очередь) с одним оружием. Потом он может сделать рукопашную или стрелковую атаку со своим вторым оружием. Попадания из стрелкового оружия должны быть нанесены по целям в ближнем бою. Применяй эффекты каждой атаки отдельно, делая проверки Навыка Рукопашной для оружия ближнего боя и Навыка Стрельбы для стрелкового оружия.
- Персонаж может стрелять с двух оружий в разные цели, однако цели должны быть не далее 10 метров один от другого.

Обстоятельства боя

Ни один бой не проходит одинаково; каждый – это уникальный опыт с разным окружением, местностью, погодой и разнообразием других факторов. Боевые обстоятельства охватывают любые ситуативные эффекты, которые влияют на сражение за пределами исполняемых персонажами действий.

Множество обстоятельств дают модификаторы к проверкам, делая их легче или сложнее, и часто могут давать множественные модификаторы, например бой во время ночного шторма, или на болотистом поле в мире с высокой гравитацией. Когда возникает такая ситуация, просто сложите модификаторы вместе (помня, что позитивные и негативные модификаторы отменяют друг друга). Некоторые ситуации могут поднимать общий модификатор к очень большому значению, делая проверку до смешного легкой или совершенно невозможной. В таком случае МИ может просто объявить проверку успешной или проваленной без нужды делать бросок кости. Наведённые обстоятельства являются наиболее общими, которые могут встретиться в бою. Для ситуаций, не описанных здесь, используй книгу как руководство. Помни, что за МИ остается последнее слово по поводу сложности любой отдельной проверки или исходу любой необычной ситуации.

Укрытие

Учитывая невероятную убойную силу оружия в 41-ом тысячелетии, укрываться в бою — зачастую самый лучший способ выжить. Когда персонаж прячется за укрытием в перестрелке, он скрывает часть своего тела, защищая его от вражеского огня. При стрельбе по цели в укрытии нет дополнительных штрафов к проверке НС. Однако, существует шанс, что выстрел может попасть укрытие, а не в цель. От аколита зависит, какую часть тела он открывает, прячась в укрытии, но как общее правило, персонаж, стреляющий из укрытия, имеет ноги и корпус спрятанными. Если выстрел попадёт в в зону, которая находится за укрытием, учитывается Броня укрытия, а любые избыточные очки урона применяются к цели как должно (смотри **Таблицу 7-4: Примеры укрытий** для руководства по очкам брони для разных видов укрытий).

Если зона попадания получает бонусы от нескольких укрытий, персонаж выбирает, какое он хочет использовать, и получает бонусы от него одного.

Повреждения Укрытий

Так как атаки повреждают укрытие, они могут свалить его, уменьшить его эффективность, или даже уничтожить его. Когда попадание попадает по части укрытия и наносит урон, превышающий очки брони укрытия, общие очки Брони такой части укрытия уменьшаются на 1. Укрытие, очки брони которого уменьшены до 0, уничтожено, и не даёт больше защиты.

Темнота

Проверки Навыка Рукопашной, сделанные в темноте, получают -20 штраф, а проверки Навыка Стрельбы получают -30 штраф. Когда персонаж скрыт в темноте, он получает +20 бонус к проверкам умения Скрытность.

Сложная Местность

Проверки Навыка Рукопашной и Избегания, которые делаются, стоя на трудной местности, такой как грязь, получают -10 штраф. Проверки, сделанные на трудной местности, такой как глубокий снег или скользкий лёд, вместо этого получают -30 штраф, или даже больше, если МИ видит в этом смысл.

Ближний Бой

Если атакующий персонаж находится впритык к своей цели, то и персонаж и его цель считаются вовлечёнными в ближний бой.

Стрельба в ближнем бою

Проверки Навыка Стрельбы при попытке попасть в цель, вовлечённую в ближний бой, получают штраф -20. Если один или более персонажей, вовлечённых в ближний бой, Оглушены, Беспомощны, или Неподготовлен, такой штраф игнорируется.

Сверхдальняя дистанция

Цели, находящиеся на расстоянии более троекратной дальности стрельбы оружия персонажа, находятся на Сверхдальней дистанции. Проверки Навыка Стрельбы против таких целей получают -30 штраф.

Туман, Мгла, Тьма или Дым

Проверки Навыка Стрельбы при атаке целей, укрытых туманом, мглой, тьмой или дымом, получают штраф -20. Персонаж, укрытый туманом, мглой, тьмой или дымом получает +10 бонус к проверке навыка Скрытности.

Совместная Атака

Персонаж получает преимущество, когда он и его союзники атакуют одного врага в ближнем бою. Если группа персонажей перевешивает своих оппонентов два к одному, их проверки Навыка Рукопашной против этих врагов получают +10 бонус. Если группа персонажей перевешивает своих оппонентов три к одному или больше, их проверки Навыка Рукопашной против этих врагов получают +20 бонус вместо этого.

Беспомощные Цели

Проверки Навыка Рукопашной, которые делаются против целей в беспамятстве или другим образом беспомощных целей, автоматически становятся успешными с количеством степеней успеха, равными бонусу Навыка Рукопашной атакующего. Когда совершается бросок против таких целей, брось кость урона дважды и суммируй результаты. Упавшие и Оглушённые цели не становятся Беспомощными Целями автоматически.

Таблица 7-4: Примеры укрытий

Тип укрытия	Очки Брони
Бронестекло, генераторные трубы, тонкий металл, доски	4
ДВП, складские ящики, мешки с песком, толстый лёд, деревья	8
Блоки когитаторов, стазисные капсулы, обычные баррикады	12
Бетон, люки, толстая сталь, камень	16
Армапласт, переборки пустотных кораблей, пласталь	32

Возвышение

Персонаж, стоящий на возвышении, таком как стол, холм или куча мёртвых еретиков, имеет преимущество в ближнем бою. Проверки Навыка Рукопашной, сделанные этим персонажем с возвышения, получают +10 бонус.

Дальняя дистанция

Цели, находящиеся на расстоянии большем, чем двойная дальность стрельбы оружия персонажа, находятся на Дальней дистанции. Проверки Навыка Стрельбы, сделанные при попытке попасть в цель на Дальней дистанции, получают -10 штраф.

Промах и Разброс

Иногда, во время бросания метательного оружия, важно знать, куда упало оружие атакующего после провала проверки Навыка Стрельбы. Когда персонаж проваливает проверку, МИ бросает 1к10 и сверяется с Диаграммой Направлений. Потом брось 1к5 чтобы определить количество метров, какое предмет пролетел указанном направлении. Такая проверка применяется для оружия с качеством Взрыва. Оно влияет на широкую область, потому, если выстрел прошёл мимо, он может всё равно повредить что-то, даже если не попал прямо в цель.

Разброс при нулевой гравитации

Последствия бросания опасных объектов в окружении нулевой гравитации могут быть и занятными, и смертельными. Единственным путём для определения направления, в котором блуждающая крак-граната поплывёт после отскока от перегородки, является двойной бросок по Диаграмме Направлений, один раз для X-оси, второй – для Y-оси. Если у МИ есть желание, он может сделать третий бросок для Z-оси, например, когда разброс происходит на огромных зонах с высокими потолками или множественными открытыми палубами.

Подавление

Быть подстреленным — в лучшем случае ужасающий опыт, и даже неопытные аколиты знают, что нужно держать голову ниже, когда начинают летать болтерные снаряды и пули. Подавление отображает инстинкты выживания персонажа, приказывающие ему оставаться в укрытии. Определённые боевые действия или другие обстоятельства призывают свои цели сделать проверку на Подавление; это Серьёзная (+0) проверка Силы Воли. Если персонаж преуспел, он может действовать нормально. Если провалил, вместо этого он становиться Подавленным.

Быть Подавленным

Подавленный персонаж занят тем, что пытается уклонится от выстрелов, потому он может делать только одно полудействие каждый ход, однако он может исполнять свободное действие и Реакции как обычно. Дополнительно, он получает -20 штраф ко всем проверкам Навыка Стрельбы. Если Подавленный персонаж находится в укрытии относительно атакующего, который Подавляет его, он не может покинуть его иным способом, кроме отступления (учитывая, что он остается в укрытии когда делает это). Если он не в укрытии, когда Подавлен, он должен потратить свой следующий ход на поиски укрытия. Если поблизости нет укрытия, он должен отойти от атакующего, который Подавляет его. Персонаж может сделать Серьёзную (+0) проверку Силы Воли в конце хода, чтобы избежать Подавления, и, в случае успеха, он может действовать как обычно на следующий ход. Если в персонажа не стреляли в прошлый ход, или он находится в укрытии, он получает бонус +30 к этой проверке. Персонаж, вовлечённый в ближний бой, автоматически избегает Подавления. Персонажи не могут инициировать ближний бой в попытке избежать Подавления.

Диаграмма Направлений

Дистанция В упор

Цель на расстоянии два метра или ближе от активного персонажа находится на дистанции стрельбы в упор. Проверка Навыка Стрельбы при атаке такой цели, получает +30 бонус. Этот бонус не применяется, если цель и атакующий вовлечены в ближний бой друг с другом. Для оружий с Ближней дистанцией менее чем три метра, дистанция в упор на один метр меньше чем Ближняя дистанция такого оружия.

Падение

Персонаж считается Упавшим каждый раз, когда он лежит на земле. Проверки навыка Рукопашной при атаке Упавшей цели получают бонус +10, но проверка навыка Стрельбы, сделанная для попадания по Упавшей цели, получает -10 штраф, только если атакующий не находятся на дистанции «в упор». Упавший персонаж получает -10 штраф к проверкам Навыка Рукопашной и -20 штраф к проверкам навыка Избегания.

Ближняя дистанция

Цели, находящиеся на дистанции менее половины дальности стрельбы оружия персонажа, находятся на Ближней дистанции. Проверки Навыка Стрельбы, сделанные для атаки целей на Ближней дистанции, получают +10 бонус.

Размер

Размер является важным фактором при атаке врагов, потому что обычно легче атаковать большую цель. Все персонажи и существа в **Dark Heresy** имеют определённую черту Размер, и для МИ относительно легко назначить соответствующую черту Размер для объектов при необходимости. Используй Таблицу 4-6: Размер (смотри страницу 168) для определения бонусов и штрафов, зависящих от черты Размера цели.

Оглушённые цели

Проверки Навыка Рукопашной и Навыка Стрельбы при атаке Оглушенной цели получают +20 бонус.

Таблица 7-5: Обобщение Боевых обстоятельств

Сложность	Модификатор умения	Пример
Лёгкая	+30 бонус	Атака Ошеломлённой или Неподготовленной цели. Атака Массивной (Размер[7]) цели. Стрельба в цель в упор. Избегание атаки, которая ожидалась как минимум раунд.
Рутинная	+20 бонус	Рукопашные атаки против врага с перевесом три на одного. Атака Оглушенного оппонента. Атака Огромной (Размер [6]) цели. Избегание атаки, пребывая в полном укрытии относительно атакующего.
Обыденная	+10 бонус	Атака Упавшую цель оружием ближнего боя. Атака с высокой позиции. Атака Громадной (Размер [5]) цели. Атака с Ближней дистанции. Совершение действия Стандартной атаки. Рукопашные атаки против врагов с перевесом два на один. Избегая атаки, пребывая в частичном укрытии относительно атакующего
Серьёзная	+0 бонус	Атака Средней (Размер [4]) цели. Совершая действие Быстрой атаки.
Сложная	-10 штраф	Стрельба в цель на Дальней дистанции. Стрельба в Упавшую цель. Атака Небольшой (Размер [3]) цели. Атака врагов рукопашным оружием, будучи Упавшим. Совершая действие Молниеносной атаки. Совершая действия Длинная Очередь.
Тяжёлая	-20 штраф	Стрельба в ближнем бою. Совершая действие Меткая атака. Уклонение, будучи Упавшим. Безоружная атака по вооруженному врагу. Ближние атаки в темноте. Стрельба во мгле, темноте или тумане. Атака Маленькой (Размер [2]) цели. Использование оружия без соответствующего таланта Выучка с Оружием.
Очень Тяжёлая	-30 штраф	Атака или Уклонение в глубоком снегу. Стрельба из Тяжелого Оружия без развёртывания. Атака Крошечной (Размер [1]) цели. Атака цели на Сверхдальней дистанции. Атака абсолютно скрытной цели. Избегание атаки, не видя ее источника. Стрельба в цель во тьме.

Неподготовленные цели

Когда персонаж не имеет представления, что будет атакован, он – неподготовленная цель. Обычно, это происходит на начале боя, когда один или более персонажей Ошеломлены (смотри страницу 267). Проверки Навыков Рукопашной или Стрельбы, сделанные во время атаки неподготовленных целей, получают +30 бонус.

Погода и необычные условия

Проверки Навыка Рукопашной или Стрельбы, сделанные при атаке во время суровой погоды или необычных условий, таких как сильный дождь, пепельный шторм, по колено в грибковой растительности, получают -20 штраф, если иначе не указано для таких ситуаций.

Увечья

Жизнь аколитов преисполнена физического стресса. Разрушительные эффекты оружия, ужасающие атаки существ, гибельные ментальные пытки и многое другое может превратить персонажа в кровоточащий кусок мяса, отчаянно нуждающийся в медицинской помощи. Другие действия, такие как пробежка через минное поле, также могут уменьшить эффективность персонажа. Обычно, физические увечья отображаются уроном и Усталостью. Дополнительно, персонажи могут страдать от многих типов состояний и специального урона, такого как огонь, удушение и потеря конечности. В **Dark Heresy**, важно знать, сколько физического урона может выдержать персонаж, и ключом к его измерению есть количество его ран.

Раны

Раны – это мерило количества негативного воздействия, которое персонаж может принять перед тем, как начнёт чувствовать ослабляющие эффекты и окончательно умрёт. Каждый персонаж в **Dark Heresy** имеет определённое количество ран. Раны просто так не исчезают. Даже когда персонаж травмирован, это не уменьшает количество его ран. Вместо этого раны персонажа служат в качестве порога, а увечья записываются в его лист персонажа как урон. Однако, когда урон персонажа превышает его раны, то жизнь такого персонажа находится в зоне риска.

Урон

Урон – это физическая травма, которая наносится персонажу. Аколиты могут получать урон множеством способов, как то – быть подстреленным из автогана, изрезанным ржавым клинком культиста, задавленным танком, попасть под воздействие вакуума в космосе и так далее. Когда игровой персонаж получает урон, запишите его количество в лист персонажа. Этот урон остаётся с персонажем, пока не будет снят естественным исцелением, или когда персонаж получит медицинскую помощь (смотри страницу 298). Урон накопительн; каждый раз, когда персонаж получает урон, его количество добавляется к уже имеющемуся урону.

Каждый раз, когда персонажу наносится урон, есть факторы, которые позволяют ему уменьшить его перед тем, как он добавится к уже имеющемуся. По умолчанию, персонаж уменьшает получаемый урон от каждого попадания на количество, равное его бонусу Выносливости. Броня также может помочь уменьшить урон. Если источник урона попадает в зону, защищённую броней, входящий урон уменьшается на количество очков брони, даваемых доспехом. Стоит отметить, что некоторые типы урона игнорируют бонус Выносливости и/или очки брони; такие случаи обязательно указываются при описании источника урона. Если количество урона персонажа равно или меньше его ран, то тело такого персонажа функционирует нормально. Как только количество урона персонажа превышает его раны, персонаж начинает получать Критический Урон.

Типы урона

Весь урон разделяется на четыре типа:

- Энергетический (лазеры, огонь, плазма)
- Взрывной (гранаты, болты)
- Ударный (дубинки, пули, падение)
- Режущий (мечи, клинки, когти)

Если источник урона не имеет специфического типа, он имеет тип ударный. Тип нанесенного урона обычно важен только для определения Критических Эффектов от Критического Урона.

Критический Урон

Как только урон персонажа начинает превышать его раны, он начинает получать Критический урон. Каждый раз, когда персонаж получает Критический урон, он также страдает от одного или нескольких Критических Эффектов. Они определяются, сверяясь с соответствующей таблицей Критических Эффектов в зависимости от зоны воздействия (рука, корпус, голова или нога) или типа урона (энергетический, взрывной, ударный или режущий). Как и обычный урон, они остаются с персонажем, пока не будут сняты на протяжении времени естественным исцелением, или пока персонаж не получит медицинскую помощь (смотри страницу 298). Каждый Критический Эффект имеет собственный период воздействия (как правило, он

постоянен). Если Критически поврежденный персонаж получает ещё больше урона, его количество добавляется к общему Критическому урону (учитывая, что он ещё жив). Учитывай, что эти новый Критический урон не поглощает и не отменяет предыдущие эффекты Критического Урона, разве что эти два эффекты взаимоисключающие (в таком случае, используй наиболее новый Критический Эффект).

Устранение урона

Со временем персонажи автоматически устраняют весь урон (и обычный и критический) с помощью естественного исцеления. Медицинская помощь и некоторые психические силы тоже устраняют урон. Степень устранения урона зависит от нескольких факторов и полностью описана в **Лечении** (страница 298).

Усталость

Не все травмы в **Dark Heresy** смертельны. Истощение, боевая травма, или махание голыми кулаками оставляют персонажа измотанным, но более-менее целым. Усталость отображает собой нелетальную травму, которую персонаж может получить на протяжении игры. Персонажи страдают от Усталости при определённых типах атак, Захватах, некоторых Критических эффектах и других действий, которые заставляют персонажа чувствовать себя устало. Усталость поделена на уровни.

Каждый раз, когда персонаж получает или теряет уровень усталости, он сравнивает свой новый уровень Усталости с бонусами своих характеристик. Любая характеристика с бонусом ниже, чем текущий уровень Усталости персонажа, становится «уставшей». Зависимо от того, в повествовательном или пошаговом времени находится игра, Уставшие характеристики влияют на персонажа по-разному:

- **Пошаговое время**: когда персонаж хочет исполнить действие, которое требует проверки характеристики, или любое другое использование характеристики, то учитывается только половина нормального значения уставшей характеристики (округлено вверх).
- **Повествовательное время**: каждый раз, когда персонаж исполняет поручение, которое требует проверки уставшей характеристики, попытка исполнить такое поручение требуют в два раза дольше обычного времени.

Порог усталости

Порог усталости персонажа равен сумме его бонусов Выносливости и Силы Воли. Если уровень Усталости персонажа превышает этот порог, персонаж падает в обморок и впадает в Беспамятство на 1d10 минут; в конце этого времени он приходит в себя, а уровень Усталости уменьшается до его бонуса Выносливости. Если когда-либо Усталость персонажа превысит в два раза порог Усталости, персонаж умрёт.

Устранение усталости

Усталость проходит со временем. Каждый час нормального отдыха (но не время, проведённое в Беспамятстве) без сражений, использования психических сил или другой напряженной деятельности, устраняет один уровень Усталости. Шесть последовательных часов отдыха устраняют всю Усталость.

Повреждение характеристик

Некоторые психические силы, яды, болезни и другие опасности обходят раны персонажа и наносят повреждения характеристикам напрямую. Повреждения характеристик не могут уменьшить характеристику ниже нуля. Они также влияют на соответствующий характеристике бонус. **Таблица 7-6: Эффекты нулевых характеристик** обобщает то, что происходит, когда конкретная характеристика уменьшена до нуля.

Устранение повреждений характеристик

Если не указано иное, повреждения характеристик не постоянны. Персонаж автоматически устраняет одно очко повреждений характеристики каждый час, в зависимости от его уровня активности. МИ может позволить определённые типы медицинской помощи для устранения повреждений характеристик в ускоренном режиме.

Таблица 7-6: Эффекты нулевых характеристик

Характеристика	Эффект
Нулевой Навык Рукопашной	Персонаж не может делать проверки, основанные на этой характеристике.
Нулевой Навык Стрельбы	Персонаж не может делать проверки, основанные на этой характеристике
Нулевая Сила	Персонаж падает на землю в Беспамятстве
Нулевая Выносливость	Персонаж умирает.
Нулевая Ловкость	Персонаж парализован, Беспомощен и не может совершать действия
Нулевой Интеллект	Персонаж впадает в кому без видений, и теперь он Беспомощен
Нулевое Восприятие	Персонаж лишается чувств и получает -30 штраф ко всем проверкам (кроме Выносливости) пока не восстановится.
Нулевая Сила Воли	Персонаж погружается в преисполненный кошмарами сон и впадает в Беспамятство.
Нулевая Общительность	Персонаж впадает в бессмысленное кататоническое состояние. Он не может общаться или делать проверки, основанные на этой характеристике.

Повествовательные эффекты ран

В дополнение к механическим эффектам получения ран, некоторые игроки могут захотеть обыграть повествовательные эффекты некоторых наиболее жестоких травм. Возможно, жестокая рана ноги аколита от цепного меча оставит его с лёгкой хромотой, или горячая струя огня в голову спалит половину его лица. Добавление деталей, подобных этим может наделить персонажей личностью и сделать важные столкновения ещё больше запоминающимися.

Состояния и особый урон

Обычным травмам не сравниться с настоящими формами телесного увечья, которые испытали те, кто сражается за сохранение Человечества на покрытых шрамами полях битвы или в тёмных уголках галактики. Аколиты могут оказаться объяты пламенем, страдающими от ужасных кровоточащих ран, поломанных костей или навечно утратившими конечность. Всё это, и даже больше, считается состояниями и особыми повреждениями.

Ампутированные конечности

Когда персонаж теряет конечность (кроме головы, так как обычно это означает мгновенную смерть), он также страдает от Потери Крови. Если он переживёт такой опыт, то или сам персонаж, или какой-либо другой должен залечить ему культю. Это не требует проверки, но персонаж, исполняющий такое действие, должен иметь тренировку в умении Медика. Если проверка пройдена, рана залечивается удачно, и он вне опасности. Однако, если персонаж не получил лечение, брось 1к10: при результате 8 или меньше, он будет умирать ужасной смертью от инфекции следующие 1к10 дней. После потери конечности, персонаж не устраняет урон через природное исцеление на протяжении 1к10+2 дней.

Утрата кисти

Персонаж получает -20 штраф на все проверки умений и характеристик, базированных на использовании дух рук, и он не может носить двуручное оружие. Он может, однако, приторочить щит к травмированной руке, для обеспечения ей хоть какого-то использования в сражении.

Утрата руки

Всё как при утрате кисти, однако, персонаж не может приторочить щит к руке из-за того, что её попросту нет. Пока он не приобретёт бионическую замену, его возможность служить Императору здорово уменьшена.

Утрата глаза

Утрата одного глаза навсегда уменьшает Навык Стрельбы персонажа на 10. В дополнение, он получает -20 штраф ко всем проверкам умений и характеристик, которые базируются на зрении. Если персонаж будет неудачлив утратить два глаза, он стает Слепым.

Утрата ступни

Движение персонажа навсегда уменьшается наполовину (округляется вверх), и он получает -20 штраф ко всем проверкам для действия Движения, так же как и умений, базирующихся на подвижности, таких как Скрытность.

Утрата ноги

Тоже, что и утрата ступни, но персонаж не может использовать умение Уклонение. Потеря двух ног означает, что персонаж не может ходить, пока ему не установят кибернетические заменители.

Ослепление

Ослеплённый персонаж автоматически проваливает всё проверки, основанные на зрении, и автоматически проваливает всё проверки Навыка Стрельбы. Он также получает -30 штраф к проверкам Навыка Рукопашной и большинству других проверок, которые обычно имеют выгоду от зрения. К счастью, бионические глаза являются относительно обычным явлением кибернетической замены в Империуме.

Потеря Крови

Потеря Крови—это состояние, которое может быть результатом Критического Урона. Персонаж с таким эффектом в начале своего хода получает 1 уровень Усталости. Он (или другой персонаж, который может достать до него) один раз за раунд как свободное действие может сделать Сложную (-10) проверку Медики для снятия этого состояния. МИ может модифицировать проверку при необходимости, если персонаж исполняет активные действия или атакован, или когда персонаж не находится в активном бою, но исполняет много действий. Имей ввиду, что множественные состояния Потери Крови не складываются.

Глухота

Персонаж вообще не может слышать, или его слух недостаточно точен для общения с окружающими. Пока он не восстановится или пока урон не устранят, он автоматически проваливает любую проверку умения или характеристики, базирующейся на слухе. В дополнение к проблеме с общением с другими дружественными аколитами, МИ может решить, как глухота персонажа влияет на саму игру.

Падение

Аколиты могут упасть через ряд причин, но результаты этого обычно те же. Когда персонаж падает с опасной высоты (как определёно МИ), он получает урон при падении. Упавший персонаж получает 1к10 очков ударного урона, плюс 1 дополнительное очко урона за каждый метр падения, в случайно определённую зону. Урон от падения игнорируют броню (но не Выносливость). МИ может регулировать урон в зависимости от поверхности, аномальных состояний гравитации и других факторов.

Огонь

Персонаж может быть объят пламенем через множество причин (и ни одна из них не является приятной). В-первых, оружие с качеством Зажигательное и Критические эффекты энергией могут объять персонажа пламенем. Также, персонаж может загореться от окружающего его огня; в таком случае, на начале каждого раунда после первого, в котором персонаж подвергся одному и тому же источнику огня, он должен пройти Серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе он загорается.

Когда персонаж загорелся, он получает 1к10 очков энергетического урона (игнорирущего броню) и получает 1 уровень Усталости каждый раунд, пока огонь не погашен. Если зона попадания не определена, то огонь применяется к корпусу. Когда персонаж в огне, то должен делать Серьёзную (+0) проверку Силы Воли на начале каждого хода, чтобы иметь возможность исполнять действия нормально; в противном случае, он может только биться в агонии и кричать, что считается полным действием. Персонаж в огне может попытаться погасить огонь Падением и делая Тяжёлую (-20) проверку Ловкости как полное действие. МИ может сделать такую проверку сложнее либо легче в зависимости от окружающих обстоятельств и от того, может ли пылающий персонаж получить какую-либо помощь от ближайших союзников.

Оглушение

В дополнение к урону и Усталости, персонаж также может быть Оглушен из-за некоторых атак или эффектов. Проверки Навыков Рукопашной и Стрельбы при попадании в Оглушенного персонажа получают +20 бонус. Оглушенные персонажи не могут исполнять действий или Реакций типа Избегание, но не являются Беспомощной или Неподготовленной целью.

Удушье

Есть много способов задохнуться, включая утопление, вдыхание дыма и воздействие некоторых токсинов. Степень удушья зависит от уровня активности персонажа. Если персонаж активно старается сберечь кислород, он может задержать дыхание на количество минут, равное его бонусу Выносливости. Если вместо этого персонаж вовлечён в напряженную деятельность (сражение, плавание и т.д.), он может задержать дыхание на количество раундов, равное его удвоенному бонусу Выносливости. Когда задерживается дыхание, персонаж должен сделать Серьёзную (+0) проверку Выносливости каждую минуту (если сохраняет

Таблица 7-7: Критические эффекты энергетического урона – Рука

Критический урон	Критический Эффект
1	Атака задевает руку персонажа, заставляя ее бесконтрольно биться в спазмах боли. Все проверки, использующие эту руку, получают штраф -30 на 1к5 раундов.
2	Атака попадает в руку, посылая поток энергии, перескакивающей от пальцев к плечу. Цель получает 1 уровень Усталости, и эта рука становится Бесполезной на 1к5 раундов
3	Рука страдает от поверхностных ожогов, не причиняющих большой боли для цели. Цель получает 1к5 уровней Усталости, и может исполнять только полудействия на протяжении своего следующего хода.
4	Шок от атаки заставляет персонажа временно потерять контроль над своими автономными функциями. Он Оглушен на 1 раунд и Падает. Рука Бесполезна на 1к10 раундов.
5	Атака заставляет энергию течь по руке цели. Она Оглушена на 1 раунд, а рука Бесполезна пока цель не получит медицинскую помощь.
6	Атака обволакивает руку огнём, сжигая одежду и броню, и временно сплавляя вместе пальцы цели. Цель получает 1к5 уровней Усталости и 1к5 повреждения Навыков Рукопашной и Стрельбы, и должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе она страдает от состояния Утраченной Руки (смотри страницу 289).
7	С ужасным треском, жар от атаки кипятит костный мозг в руке цели, заставляя ее сломаться или даже раздробиться. Цель получает 1к5 уровней Усталости и Оглушена на 1 раунд. Рука цели Беспомощна пока ее не залечат.
8	Энергия пульсирует через руку цели, в результате чего кожа и мускулы мерзко сползают с неё, открывая липкую красную массу из сухожилий и костей. Цель получает 1к10 уровней Усталости и должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе будет Оглушена на 1к5 раундов. Она страдает от состояния Утраченной Руки смотри страницу 289)
9	Огонь поглощает руку цели, сжигая плоть до кости. Цель должна немедленно пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости или умереть от шока. Если она выживет, то получает 1к10 уровней Усталости и Оглушена на 1 раунд. Цель страдает от состояния Утраченной Руки (смотри страницу 289).
10+	Атака превращает руку цели в красное облако пепла и толкает цель упасть на землю. Она немедленно умирает от шока, держась за дымящийся обрубок.

Таблица 7-8: Критические эффекты энергетического урона – Корпус

Критический урон	Критический Эффект
1	Удар по корпусу цели выбивает воздух из ее лёгких. Цель может исполнять только полудействия на протяжении своего следующего хода.
2	Удар выталкивает воздух из тела цели. Она должна пройти Серьёзную (+0) проверку навыка Выносливости, иначе она Падает.
3	Атака поджаривает мясо на груди и животе цели. Она получает 2 уровня Усталости и 1к5 повреждения Выносливости.
4	Энергия пульсирует по всему персонажу, оставляя на его корпусе ожоги третьей степени. Цель получает 1к10 уровней Усталости, и может исполнять только полудействия на свой следующий ход.
5	Ярость атаки толкает цель на землю, где она закрывает лицо руками и причитает в агонии. Цель считается Упавшей и должна сделать Серьёзную (+0) проверку навыка Ловкости, иначе загорается (смотри страницу 289). Цель должна также сделать Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе будет Оглушена на 1 раунд.
6	Пораженная полной силой атаки, цель кувырком падает на землю; дым спиралью вылетает из раны. Цель получает 1к5 уровней Усталости, она Падает, и Оглушается на 1к10 раундов. В дополнение, она должна сделать Серьёзную (+0) проверку навыка Ловкости или загорается (смотри страницу 289).
7	Интенсивная сила энергетической атаки варит органы цели, обжигая легкие и сердце цели сильным жаром. Цель Оглушается на 2к10 раундов, и её характеристика Выносливость навсегда уменьшается на 1к10.
8	По мере того, как атака проникает глубже в цель, её кожа чернеет и шелушится, в то время как жир плавится и просачивается через ее одежды и доспехи. Цель Оглушается на 2к10 раундов. Ее Сила, Выносливость и Ловкость уменьшаются на половину (округлено вверх) до того времени, пока цель не получит медицинскую помощь. Общительность персонажа навсегда уменьшается на 2к5.
9	Цель полностью объята огнем, плавящим ее кожу; глаза цели лопаются как переваренные яйца. Она падает на землю безжизненной массой, почерневшей, обугленной и с ужасными ожогами.
10+	Всё так же, как и выше, но если цель несёт какие-то боеприпасы, брось 1к10: при результате 6 или выше, они взрываются. Каждая цель в радиусе 1к5 метров получает одно попадание на 1к10+5 взрывного урона в случайно определённую зону. Если цель несла гранаты или ракеты, они детонируют на теле персонажа со своим нормальным эффектом через один раунд после её кончины.

Таблица 7-9: Критические эффекты энергетического урона – Голова

Критический урон	Критический Эффект
1	Скользящий удар по голове дезориентирует цель. Она получает -10 штраф ко всем проверкам (кроме проверок Выносливости) на 1 раунд.
2	Взрыв энергии ослепляет цель. Она Ослеплена на 1 раунд.
3	Атака испаряет ухо цели, оставляя ее с частично сожженным обрубком хряща. Она Оглохла на 1к5 часов (или пока не получит медицинскую помощь).
4	Энергетическая атака выжигает все волосы на голове цели, также оставляя е травмированным. Цель получает 2 уровня Усталости и Ослеплена на 1к5 раундов.
5	Взрыв энергии обволакивает голову цели, поджигая ее лицо и волосы; кожа рассыпается, заставляя цель кричать как подбитый грокс. В дополнение к утрате всех волос на голове и лице, она Ослеплена на 1к10 раундов и Оглушена на 1 раунд. Навсегда уменьшает Общительность цели на 1.
6	Атака расплавляет лицо цели, размывая его черты и повреждая ее глаза. Цель получает 1к5 уровней Усталости и Ослеплена на 1к10 часов. Навсегда уменьшает Общительность и Восприятие на 1к5.
7	С ужасным видом, плоть выгорает с головы цели, открывая обугленную кость и мышцы под ней. Цель получает 1к10 уровней Усталости. Она навсегда Ослепляется. Брось 1к10; получившийся результат – новое значение Общительности. Если Общительность уже 10 или меньше, этот бросок может не делаться, так как ничто уже и так не может ухудшить поведение и привычки цели.
8	Голова цели взрывается в очаге огненной смерти. Цель не выживает.
9	Перегретые атакой, мозги цели взрываются, разрывая на части череп и орошая всех вокруг огненными ошметками мяса.
10+	В дополнение к вышеописанному, всё тело цели объято огнём; оно отбегает без головы на расстояние 2к10 метров в случайном направлении (используй **Диаграмме Направлений** на странице 284). Всё, что может воспламениться на пути тела цели, включая персонажей, делает Серьёзную (+0) проверку навыка Ловкости или воспламеняется (смотри страницу 284).

Таблица 7-10: Критические эффекты энергетического урона – Нога

Критический урон	Критический Эффект
1	Взрыв энергии опаляет плоть и кость ноги цели, оставляя чудесный шрам от ожога. Цель не может использовать действия Бег или Натиск 2 раунда.
2	Атака поджаривает плоть на ноге цели, превращая куски мяса в уголь. Цель должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости или получить 1 уровень Усталости.
3	Сильный удар по ноге посылает волны агонии по телу цели. Цель получает 1 уровень Усталости и Падает. Уменьшается ее Движение на половину (округляется вверх) на 1к10 раундов.
4	Взрыв вызывает неприятный перелом в ноге цели. Пока цель не получит медицинскую помощь, ее Движение уменьшается на половину (округлено вверх), и она не может использовать движения Бег или Натиск.
5	Нога цели получает ужасающие повреждения от горения, сплавляя одежду и броню с плотью и костями. Цель получает 1 уровень усталости и Падает. Уменьшается ее Движение наполовину (округляется вверх) на 2к10 раундов.
6	Атака опаляет ногу цели, обугливая плоть и источая отвратительный запах. Цель получает 2 уровня Усталости. Она должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости. Если она преуспеет, уменьшается ее Движение наполовину (округляется вверх) пока не получена медицинская помощь; если провалит, тогда она страдает от состояния Утрата Ступни (смотри страницу 289).
7	Энергетическая атака поджаривает ногу, превращая ее в однородную массу почерневшего мяса. Нога сломана, и, пока ее не вылечили, цель считается утратившей ногу. Она получает 1к5 уровней Усталости. Она должна также пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, или будет Оглушена на 1 раунд. При провале она страдает от состояния Утрата Ноги (смотри страницу 289).
8	Энергия прожигает кость, отрывая ногу. Цель получает 1к10 уровней Усталости и страдает от Потери Крови. Она должна также пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, или будет Оглушена на 1 раунд. Цель также страдает от состояния Утрата Ноги (смотри страницу 289).
9	Сила атаки превращает ногу в скворчащий кусок хрящей. Цель должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости или умереть от шока. Она страдает от состояния Утрата Ноги (смотри страницу 289).
10+	С ужасающей демонстрацией мощи, нога возгорается, и сильный огонь поглощает цель целиком. Она умирает в агонии за секунды, ее выжженный труп окружен дымом и огнём.

Таблица 7-11: Критические эффекты взрывного урона – Рука

Критический урон	Критический Эффект
1	Атака отбрасывает конечность назад, больно отдёргивая ее от тела. Цель получает 1 уровень Усталости
2	Сила взрыва ломает пополам кости на руке. Цель роняет всё, что она несёт в этой руке, и должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости или будет Оглушена на 1 раунд.
3	Взрыв отрывает 1 палец (и фаланги пальцев с 1к5 других) с руки цели. Цель получает 1к10 повреждения Навыка Рукопашной и Навыка Стрельбы, кроме того всё, что она несла в руке, уничтожается. Если это что-то взрывоопасное, например граната, оно взрывается; в таком случае немедленно примени 9 эффект этой таблицы к цели.
4	Взрыв вырывает сухожилия на руке прямо от кости. Цель Оглушена на 1 раунд и должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе она страдает от Потери Крови. Конечность Бесполезная пока цель не получит медицинскую помощь.
5	Осколки от взрыва врезаются в руку цели, разрывая плоть и мускулы. Она должна немедленно сделать Ординарную (+10) проверку Выносливости. Если она преуспеет, навсегда уменьшается его Навык Рукопашной и Стрельбы на 1; если она провалит, то получает состояние Утрата Руки (смотри страницу 289).
6	Взрывная атака разрушает кость и калечит плоть, превращая руку цели в багровое месиво. Цель страдает от Потери Крови и 1к5 уровней Усталости. Рука Бесполезна пока не получит медицинскую помощь.
7	Рука разлетается жестоким фонтаном плоти. Цель должна немедленно сделать Серьёзную (+0) проверку Выносливости или умереть от шока. Если она выживет, она получает 1к10 уровней Усталости, Оглушается на 1к10 раундов и страдает от Потери Крови. Цель теперь страдает от состояния Утрата Руки (смотри страницу 289).
8	От силы взрыва рука дезинтегрируется, забирая вместе с собой немалую часть плеча и корпуса. Цель с криком падает на землю, где она умирает в луже собственной крови и органов.
9	Сильным взрывом рука вырывается из тела цели, цель мгновенно умирает в дожде кровавых капель. В дополнение, если цель несла в руке оружие с силовым источником (как силовой меч или цепной меч), тогда оно взрывается, нанося одно попадание на 1к10+5 очков ударного урона в случайную зону по каждой цели в радиусе двух метров.
10+	Всё как выше, но в дополнении, если цель несёт любые боеприпасы, они взрываются, нанося одно попадание на 1к10 +5 очков ударного урона в случайную зону по каждой цели в радиусе 1к10 метров (в дополнение к попаданию, указанном свыше). Если цель несёт гранаты или ракеты, они сразу же взрываются со своим обычным эффектом.

Таблица 7-12: Критические эффекты взрывного урона – Корпус

Критический урон	Критический Эффект
1	Взрыв отбрасывает цель назад на 1к5 метров. Цель Падает.
2	Цель отбрасывает назад на 1к5 метров страшным взрывом, за каждый метр цель поучает 1 уровень Усталости. Цель Падает.
3	Сила взрыва бросает цель с размаху на землю. Цель отбрасывается назад на 1к5 метров, Оглушается на 1 раунд и Падает.
4	Сила взрыва разрывает плоть и кости со страшной силой. Цель должна пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости**, иначе она страдает от Потери Крови и Оглушается на 1 раунд.
5	Сотрясение от взрыва бросает цель на землю и превращает ее внутренности в фарш. Цель получает 1к5 уровней Усталости и Падает. Она должна немедленно пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости**; если она провалит проверку, то страдает от Потери Крови и ее Выносливость навсегда уменьшается на 1.
6	Силой атаки куски плоти отрываются от цели, оставляя большие кровавые раны. Цель Оглушена на 1 раунд и страдает от Потери Крови.
7	Сила взрыва разрывает плоть цели и парализует ее нервную систему, бросая ее на землю. Цель Оглушена на 1к10 раундов и Падает. Она также страдает от Потери Крови, и должна пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости**, или впасть в Беспамятство.
8	Грудь цели взрывается наружу, извергая реку частично сваренных органов на землю. Цель мгновенно умирает.
9	Цель разрывает на куски сырого мяса, а части ее тела разлетаются в разных направлениях. Если цель несёт любые боеприпасы, они взрываются, нанося одно попадание на 1к10+5 очков ударного урона в случайную зону по каждой цели в радиусе 1к10 метров. Если цель несёт гранаты или ракеты, они немедленно взрываются.
10+	Всё как выше, но кроме этого все в радиусе 1к10 метров от цели забрызгиваются запекшейся кровью. Каждый такой персонаж должен пройти Серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе получит -10 штраф к проверкам Навыков Стрельбы и Рукопашной на 1 раунд, так как кровь закрывает им поле зрения.

Таблица 7-13: Критические эффекты взрывного урона – Голова

Критический урон	Критический Эффект
1	Взрыв оставляет цель в замешательстве. Она может исполнять только полудействия в свой следующий ход, поскольку восстанавливает свои чувства.
2	Вспышка и шум оставляют цель Слепой и Оглохшей на 1 раунд.
3	Детонация превращает лицо цели в кровавую руину с десятками порезов. Вполне возможно, останутся постоянные шрамы. Цель получает 2 уровня Усталости и должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе получает 1к10 очков повреждений Восприятия и Общительности.
4	Сила взрыва отбрасывает цель на землю и оставляет ее без чувств. Цель получает 1к10 повреждений Интеллекта и Падает. Она должна также пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости; в случае провала, она оглушается на 2 раунда и её Интеллект навсегда уменьшается на 1.
5	Взрыв срывает плоть с лица цели и разрывает её барабанные перепонки. Цель Оглушается на 1к10 раундов и навсегда Глохнет. Навсегда уменьшается ее Общительность на 1к5.
6	Голова цели взрывается от силы атаки, оставляя безголовое тело разбрызгивать кровь из шеи на протяжении нескольких минут. Не стоит говорить, что это грязно и фатально.
7	И голова, и тело цели взрываются, оставляя искромсанную массу, мгновенно убивая цель. Если она несёт любые боеприпасы, они взрываются, нанося одно попадание на 1к10+5 очков ударного урона в случайную зону по каждой цели в радиусе 1к5 метров. Если цель несёт гранаты или ракеты, они сразу же взрываются со своим обычным эффектом.
8	Голова и корпус цели отделяются друг от друга в серии неприятных взрывов, оставляя на земле кровавую кашу. До конца боя, любой кто проходит через это место, должен пройти Серьёзную (+0) проверку Ловкости, или Упасть.
9	Цель перестает существовать в какой-либо ощутимом виде, полностью превращаясь в своего рода ярко-красный туман, который распространяется через окрестности. Она не может быть более мёртвой.
10+	Всё как выше, но, так как цель была убита невообразимо ужасным образом, каждый из союзников цели в пределах 2 метров от места, где она стояла, должен немедленно пройти Серьёзную (+0) проверку Силы Воли. Если союзник провалил ее, он должен потратить свой следующий раунд, на то, чтобы убежать от атакующего.

Таблица 7-14: Критические эффекты взрывного урона – Нога

Критический урон	Критический Эффект
1	Скользящий взрыв отбрасывает персонажа назад на один метр. Цель должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости или Упасть.
2	Сила удара выбивает землю из под ног цели. Она Падает и не может использовать какое либо действие Движения кроме действий полудвижения ещё 1к5 раундов.
3	Контузия вызывает перелом ноги. Цель получает 2к10 урона Ловкости.
4	Взрыв подкидает цель в воздух. Она пролетает 1к5 метров в случайном направлении, используя Диаграмму Направлений. Она тратит полное действие, чтобы встать на ноги, и ее Движение уменьшено наполовину (округляется вверх) на 1к10 раундов.
5	Сила взрыва забирает с собой часть ноги цели, и разбрасывает рваные останки по широкой зоне. Цель должна пройти Сложную (-10) проверку Выносливости, или получить 1к5 уровней Усталости. Навсегда уменьшается Ловкость персонажа на 1к5.
6	Шокирующая сила взрыва разрушает кости ноги цели и отрывает плоть. Цель получает 1к10 уровней Усталости. Нога Бесполезна пока цель не получит медицинскую помощь. Цель должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости; если провалит, она страдает от состояния Утрата Ступни (смотри страницу 289).
7	Взрыв урезает ногу цели до дымящегося куска мяса. Цель должна немедленно пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости или умереть от шока. Если она выживет, она получает 1к10 уровней Усталости, Оглушается на 1к10 раундов, и страдает от Потери Крови. Она страдает от состояния Утрата Ноги (смотри страницу 289).
8	Взрыв вырывает ногу из тела в гейзере запекшейся крови, толкая цель на землю, в то время как кровь фонтанирует из рваной культи. Эти мучительные ранения смертельны.
9	Нога взрывается в извержении крови, мгновенно убивая цель, и разбрасывая маленькие фрагменты костей, одежды и брони во всех направлениях. Каждая цель в радиусе 2 метров получает одно попадание на 1к10+2 очков ударного урона в случайно определённую зону.
10+	Всё как сверху, но в дополнении, если цель несёт любые боеприпасы, они взрываются, нанося одно попадание на 1к10 +5 очков ударного урона в случайную зону по каждой цели в радиусе 1к10 метров (в дополнение к попаданию, указанном свыше). Если цель несёт гранаты или ракеты, они сразу же взрываются со своим обычным эффектом.

Таблица 7-15: Критические эффекты ударного урона – Рука

Критический урон	Критический Эффект
1	Атака ударяет в руку цели с огромной силой. Цель бросает всё, что несла в этой руке.
2	Удар оставляет сильный ушиб, и возможно, делает небольшие смещения в костях руки. Цель получает 1 уровень Усталости.
3	Удар разбивает руку цели или то, что цель несёт в ней, заставляя персонажа причитать от боли. Цель Оглушена на 1 Раунд и бросает всё, что держит в этой руке. Брось 1к10; при результате 1, всё, что цель несла в этой руке, сильно повреждено и не может быть использовано, пока не починится.
4	Удар дробит кости и плоть. Цель бросает всё, что она несёт в этой руке, и должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе получает 1к10 урона навыка Рукопашной и 1к10 урона навыка Стрельбы.
5	Мускулы и кости повреждаются, когда атака попадает в руку. Рука Бесполезна пока цель не получит медицинскую помощь.
6	Атака уничтожает руку цели, ломая и дробя 1к5 пальцев. Цель получает 1 уровень Усталости. Она должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости; если провалит, навыки Рукопашной и Стрельбы навсегда уменьшаются на 2.
7	С громким треском, кость руки ломается и безвольно повисает сбоку цели, разбрасывая кровь на землю. Цель страдает от Потери Крови. Рука Бесполезна, пока цель не получит медицинскую помощь.
8	Сила атаки отрывает руку от плеча, разбрызгивая кровь вокруг по земле. Цель должна немедленно пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости или умереть от шока. Если она выживет, то получает 1к5 уровней Усталости, Оглушается на 1к10 раундов, и страдает от Потери Крови. Она также страдает от состояния Утрата Руки (смотри страницу 289).
9	Дождём из крови и мяса, рука цели отрывается от тела. Бессвязно крича, цель корчится в агонии несколько секунд, после чего падает на землю и умирает.
10+	Всё как сверху, но кроме этого, рука цели взрывается от силы атаки, а кости, ошмётки плоти, фрагменты одежды и брони разлетаются, как пропитанная кровью шрапнель. Каждая цель в радиусе 2 метров получает попадание 1к5-3 очков ударного урона в случайно определённую зону.

Таблица 7-16: Критические эффекты ударного урона – Корпус

Критический урон	Критический Эффект
1	Удар в корпус выбивает воздух из лёгких цели. Цель может исполнять только полудействия в свой следующий ход.
2	Удар выталкивает воздух из тела цели. Она получает 1 уровень Усталости и Падает.
3	Атака ломает ребро с громким хрустом. Цель Оглушается на 1 раунд и Падает.
4	Удар попадает в цель, дробя ребро. Цель получает 1к10 повреждения Выносливости и должна пройти Серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе Упасть.
5	Сильный удар в грудь перемешивает внутренности цели, и она моментально сгибается от боли, хватаясь за себя и крича от агонии. Цель Оглушена на 2 раунда и должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе получит 1к5 уровней Усталости.
6	Атака заставляет цель ползать на земле. Цель получает 1к5 уровней Выносливости, отлетает на 1к5 метров от атакующего (останавливаясь при столкновении с твёрдым объектом), и Падает. Она Оглушена на 2 раунда.
7	С громким треском, 1к5 ребер цели ломаются. Навсегда уменьшается Выносливость на 1к5. Пока персонаж не получит медицинскую помощь, в конце каждого раунда, в котором этот персонаж исполнял действие, брось 1к10. При результате 1 или 2, персонаж мгновенно умирает, так как ребро проткнуло жизненно важный орган.
8	Сила атаки разрывает несколько органов цели и бросает ее на землю задыхаться и корчится от боли. Цель страдает от Потери Крови. Навсегда уменьшается Выносливость на 1к10.
9	От силы атаки цель отлетает, запрокинув голову и извергая кровь, и падает на землю уже мёртвой.
10+	Всё как сверху, но кроме этого, безжизненный труп цели отлетает на 1к10 метров от атакующего. Любая цель на пути следования тела должна пройти Серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе Падает.

Таблица 7-17: Критические эффекты ударного урона – Голова

Критический урон	Критический Эффект
1	Удар наполняет голову цели ужасными звенящими звуками. Цель должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости или получить 1 уровень Усталости.
2	Попадание вызывает у цели рябь в глазах и кружение в голове. Цель получает -10 штраф к проверкам Восприятия и Интеллекта на 1к5 раундов.
3	Нос цели ломается, извергая потоки крови и ослепляя ее на 1 раунд. Цель должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе будет Оглушена на 1 раунд.
4	Сотрясающий удар ошеломляет цель. Цель должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе будет Оглушена на 1 раунд и Упадёт
5	Сила удара заставляет цель шататься от боли. Цель получает 1 уровень Усталости, Оглушается на 1 раунд, и отлетает назад на 1к5 метров. Навсегда уменьшается характеристика Интеллекта на 1.
6	От атаки голова цели дёргается назад, во время передвижения цель будет шататься, пытаясь справиться с отупляющей болью. Цель Оглушена на 1к5 раундов, отлетает назад на 1к5 метров, и должна пройти Серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе Падает.
7	Атака ударяет в голову цели, ломая череп и открывая длинный разрыв на её скальпе. Цель Оглушена на 1к10 раундов. Ее Движение уменьшено на половину (округляется вверх) на 1к10 раундов.
8	С тошнотворным хрустом, голова цели поворачивается лицом в обратном направлении. Сломанные позвонки немедленно разрывают любое соединение с шеей цели, и ее смерть мгновенна
9	Голова цели лопает как перезрелый фрукт, разбрызгивая кровь, кости и мозги во всех направлениях. Каждая цель в радиусе 4 метров от умершего должна сделать Серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе получит -10 штраф к своим проверкам навыка Рукопашной и навыка Стрельбы на следующий раунд, так как им кровь попала в глаза и усложняет обзор.
10+	Всё как выше, но атака настолько сильна, что проходит сквозь цель и попадает в следующую цель. Если попадание было от оружия ближнего боя, атакующий может сразу же сделать другую атаку (этим же оружием) против другой цели, которой он может достичь без передвижения. Если попадание было со стрелкового оружия, он может сразу же сделать другую атаку (этим же оружием) против любой цели, стоящей прямо за первичной целью в дальности попадания его оружия.

Таблица 7-18: Критические эффекты ударного урона – Нога

Критический урон	Критический Эффект
1	Удар в ногу вызывает сильные ушибы и зубодробительную боль. Цель получает 1 уровень Усталости.
2	Сильный удар по ноге замедляет цель. Движение цели уменьшено наполовину (округляется вверх) на 1 раунд. Она должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе будет Оглушена на 1 раунд и Падает.
3	Сильный удар по ноге посылает пронизывающую агонию через всё тело. Цель Падает и получает 1к10 повреждений Ловкости.
4	Мощный удар вызывает микротрещины в костях цели и значительную агонию. Цель Падает и получает 2к10 повреждений Ловкости.
5	Удар ломает ногу цели с оглушительным треском. Цель Оглушается на 1 раунд и Падает. Уменьшается Движение цели на 1 метр пока она не получит медицинскую помощь
6	С оглушительным звуком, несколько тонких костей ступни цели ломаются как веточки. Цель получает 2 уровня Усталости, а ее Движение ополовинено (округляется вверх) пока она не получит медицинскую помощь. Цель должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе страдает от состояния Утрата Ступни (смотри страницу 289).
7	С противным хрустом нога цели ломается, заставляя ее ныть от боли. Цель Оглушается на 2 раунда и Падает. Нога Бесполезна пока цель не получит медицинскую помощь.
8	Сила атаки отрывает половину ноги, вызывая потоки крови. Цель должна немедленно пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости иначе умирает от шока. Если она выживает, то страдает от Потери Крови и получает состояние Утрата Ноги (смотри страницу 289). Навсегда уменьшается её Ловкость на 1к5.
9	Удар разрывает плоть на ноге, разбрызгивая кровь во всех направлениях. Даже когда цель безрезультатно пытается остановить внезапный поток жизненной жидкости, она падает на землю и умирает в расширяющейся луже запекшийся крови.
10+	Как выше, но агония смерти цели настолько ужасна, что ее душераздирающие крики заглушают все разговоры в радиусе 2к10 метров до конца раунда.

Таблица 7-19: Критические эффекты режущего урона – Рука

Критический урон	Критический Эффект
1	Рубящая атака разрезает пополам всё, что цель несла в целевой руке. Она бросает всё, что она держит в этой руке
2	Глубокие порезы заставляют цель бросить всё, что в руке. Она получает 1 уровень Усталости и бросает всё, что она держит в этой руке
3	Атака полосует руку цели на ленты, заставляя цель кричать от боли. Она бросает всё, что держит в этой руке, и должна сделать Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе страдает от Потери Крови.
4	Атака сдирает кожу с конечности, наполняя воздух кровью и звуками криков цели. Цель получает 2 уровня Усталости и Падает. Рука Бесполезна на 1к10 раундов
5	Кровавая и имеющая очень болезненный вид рана появляется на руке цели. Цель страдает от Потери Крови и бросает всё, что держит в руке. Рука Бесполезна пока цель не получит медицинскую помощь.
6	Удар при попадании в руку цели, калечит плоть и мускулы, отделяя 1к5 пальцев в процессе (бросок 5 значит, что большой палец также срезан). Цель Оглушается на 1 раунд и должна немедленно пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе она страдает от состояния Утрата Руки (смотри страницу 289).
7	Атака с лёгкостью рвёт на части кожу, мускулы, кости и сухожилия, превращая руку цели в болтающуюся массу из отрубленных вен и бьющей крови. Цель страдает от Потери Крови и получает 1к10 повреждения Силы. Рука Бесполезна, пока цель не получит медицинскую помощь.
8	Под аккомпанемент омерзительных, чавкающих, рвущихся звуков, рука отделяется от тела, разбрызгивая кровь повсюду по кровавой дуге. Цель должна немедленно пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе умирает от шока. Если она выживет, то Оглушается на 1к10 раундов и страдает от Потери Крови. Цель страдает от состояния Утрата Кисти (смотри страницу 288).
9	Атака разрезает корпус цели, проходя через руку, заливая землю вокруг кровью. Цель мгновенно умирает, оставляя покорёженный труп на земле.
10+	Как выше, но рука падает на землю, и ее пальцы бесконтрольно дёргаются, нажимая на гашетку любого оружия, которое в руке. Если цель держала стрелковое оружие, брось 1к100. При результате 96 или выше, одиночная случайно выбранная цель в радиусе 2к10 метров получает одно попадание с этого оружия в случайно определённую зону.

Таблица 7-20: Критические эффекты режущего урона – Корпус

Критический урон	Критический Эффект
1	Если цель не носит броню на этой зоне, она получает 1 уровень Усталости от болезненного разрыва. Если носит броню, тогда ничего не происходит. Хвала Императору за Его предусмотрительность.
2	Сильный разрез открывает болезненную рану на теле цели. Она получает 1 уровень Усталости и должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе Оглушается на 1 раунд.
3	Атака отрезает большой кусок кожи от корпуса цели, оставляя её задыхаться от боли. Цель Оглушается на 1 раунд и должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, или будет страдать от Потери Крови.
4	Удар оставляет длинную рану на корпусе цели, заставляя её скрючится от ужасной боли. Цель Оглушается на 1 раунд и страдает от Потери Крови.
5	Потоки крови извергаются из глубоких порезов, делая землю слизкой от крови. Цель страдает от Потери Крови и получает 1к10 Выносливости. Любой персонаж, попробовавший двигаться через эту лужу крови должен пройти Серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе Упадёт.
6	Могучая атака отрезает большой кусок от цели и сбивает её на землю, где она корчится от боли и зажимает кровоточащую рану. Цель Падает, страдает от Потери Крови и получает 1к10 повреждений Выносливости.
7	Атака вскрывает живот цели, угрожая вывалить внутренности. Цель страдает от Потери Крови. Навсегда уменьшается Выносливость цели на 1к5. Пока она не получит медицинскую помощь, до конца каждого раунда, если она исполняет любое действие (кроме как удерживать свои потроха и ждать медика), брось 1к10. При результате 1 или 2, она получает дополнительные 2к10 Режущего урона.
8	С ужасным рвущимся звуком, кожа на груди цели срезается, открывая красные мускулы. Она должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе погибнет. Если выживет, она Оглушается на 1 раунд и страдает от Потери Крови. Навсегда уменьшается ее Выносливость на 1к10.
9	Сильный удар рассекает цель от шеи до паха, открывая её внутренние органы, и вываливая их перед нею на землю. Цель теперь точно мертва.
10+	Как выше, но кроме этого местность и цель залиты скользкой кровью. До конца битвы, любой персонаж, который двигается в радиусе четырех метров от трупа цели должен пройти Серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе Падает.

Таблица 7-21: Критические эффекты режущего урона – Голова

Критический урон	Критический Эффект
1	Атака оставляет болезненную прореху на лице цели. Если цель носит шлем, она не получает никакого эффекта; в другом случае, она получает 1 уровень Усталости.
2	Атака срезает цели скальп, который немедленно начинает обильно кровоточить, заливая глаза. Цель получает -10 штраф к проверкам навыков Рукопашной и Стрельбы следующие 1к10 раундов. Она должна пройти Серьезную (+0) проверку Выносливости, иначе страдает от Потери Крови.
3	Атака разрезает лицо цели с ужасным звуком. Она Оглушена на 1 раунд и страдает от Потери Крови. Если она носит шлем, он слетает.
4	Атака прорезает глазницу цели, возможно вырезая глаз. Цель получает 1к10 повреждений Восприятия. Она должна пройти Обыденную (+20) проверку Выносливости; если она провалит ее, то страдает от состояния Потеря Глаза (смотри страницу 289).
5	Атака срывает шлем с головы цели. Если она не носит шлем, цель вместо этого теряет ухо и Глохнет, пока не получит медицинскую помощь. Если она утратила ухо, то должна также пройти Серьезную (+0) проверку Выносливости, иначе её Общительность навсегда уменьшается на 1. Цель Оглушена на 1к5 раундов.
6	Удар жестоко проходит через лицо цели, отрезая одну из важных вещей. Она получает 1к5 уровней Усталости и страдает от Потери Крови. Брось 1к10, чтобы увидеть, что было отрезано. 1-3: Глаз (смотри состояние Утрата Глаза на странице 242), 4-7: Нос (навсегда уменьшается Общительность на 1к10), 8-10: Ухо (цель Глохнет, пока не получит медицинскую помощь).
7	В брызгах кожи и зубов, атака уничтожает большую часть лица цели. Удар может и не убивает цель, но ее речь навсегда стает невнятной как результат такой ужасной травмы. Цель Оглушена на 1 раунд и страдает от Потери Крови. Она навсегда Слепнет. Навсегда уменьшается Общительность на 1к10.
8	Удар разрезает голову цели пополам, в результате чего глаза выскакивают, а мозг стекает по щеке, как пролитое желе. Она мертва ещё до того, как упадёт на землю.
9	Со звуком рвущейся пополам мокрой губки, голова цели отрывается от тела и взлетает в воздух, отлетая на 2к10 метров и падая с глухим стуком. Цель мгновенно повержена.
10+	Как сверху, но кроме этого шея цели извергает фонтаном кровь, обрызгивая всех в радиусе 1к5 метров и заставляя каждую попавшую под эффект цель пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости. Каждый персонаж, который провалил проверку, получает -10 штраф к проверкам навыков Рукопашное и Стрельбы на 1 раунд, так как кровь заливает им глаза или загрязняет визор.

Таблица 7-22: Критические эффекты режущего урона – Нога

Критический урон	Критический Эффект
1	Атака откидывает ногу назад, болезненно и неуклюже ее выгибая. Цель получает 1 уровень Усталости.
2	Сустав цели трескается. Она должна пройти Серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе Падает и страдает от Потери Крови, так как падает на землю чрезвычайно травмированной.
3	Атака отрезает кусок плоти с ноги. Цель страдает от Потери Крови и получает 1к5 повреждений Ловкости.
4	Атака срезает сустав с ноги цели, и она падает на землю. Цель Падает и получает 1к10 повреждений Ловкости. Ее Движение уменьшается наполовину (округлено вверх), пока она не получит медицинскую помощь.
5	С брызгами крови, нога цели глубоко разрезается, открывая кость, сухожилия и мускулы. Цель страдает от Потери Крови. Она должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости; если провалит, навсегда уменьшается её Ловкость на 1.
6	Удар срезает несколько сантиметров плоти с ноги цели. Цель страдает от Потери Крови. Она должна пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости. Если она преуспеет, ее движение уменьшено наполовину (округляется вверх), пока она не получит медицинскую помощь. Если она провалит, она страдает от состояния Утрата Ступни (смотри страницу 289).
7	Сила атаки глубоко режет ногу, шлифуя кость и разрывая связки. Цель Оглушена на 1 ход, Падает, и страдает от Потери Крови. Нога Бесполезна, пока цель не получит медицинскую помощь.
8	Одним сильным ударом нога отрезается, выплескивая жизненную жидкость на землю. Цель должна немедленно пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе умирает от шока. Если она выживает, то Оглушается на 1к10 раундов и страдает от Потери Крови. Она страдает от состояния Утрата Ноги (смотри страницу 289).
9	С мясным шлепком нога отрезается от бедра. Цель падает на землю, воя в предсмертной агонии.
10+	Как выше, но поток крови настолько интенсивный, что, до конца столкновения, любой персонаж, который исполняет действие Бега или Натиска в радиусе 6 метров от трупа, должен пройти Серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе Падает.

кислород) или каждый раунд (если вовлечён в напряженную деятельность). Если он провалил ее, он получает один уровень Усталости (смотри страницу 287). Если персонаж не получил свежую порцию кислорода до конца выделенного времени, он автоматически впадает в Беспамятство не смотря на уровни Усталости. Если персонаж в Беспамятстве и лишен свежего кислорода, он умирает через количество раундов, равное его бонусу Выносливости.

Беспамятство

Обычно персонажи впадают в Беспамятство на временной основе, это состояние является типичным результатом чрезмерных уровней Усталости или Критического Урона. Длительность Беспамятства обычно указана в описании эффекта, которые привел к нему, но если не указано другого Беспамятство длится 10 минут. Персонаж в Беспамятстве ничего не знает о своем окружении и не может совершать действий. Он также является Беспомощной целью (смотри страницу 285). Если персонаж впадает в Беспамятство из-за чрезмерной Усталости, он оправляется от некоторой доли Усталости когда очнётся (в соответствии с правилам на странице 287).

Бесполезные Конечности

Так как человеческая форма имеет много уязвимостей, человеческие конечности часто могут быть порезаны, разбиты и раздроблены перед тем, как быть утраченными окончательно. Когда конечность Бесполезна, ее владелец страдает ото всех штрафов, связанных с утратой этой конечности (смотри состояния Утрата кисти, Утрата руки, Утрата глаза, Утрата ступни и Утрата ноги начиная со страницы 289). Однако конечность не совсем оторвана, потому ее владелец не страдает от Потери Крови и других эффектов, что сопровождают Ампутированные Конечности (как описано на странице 288).

Вакуум

Нет ничего приятного в том, чтобы оказаться в вакууме. Есть два основных способа, при которых такое неудачное событие может произойти:

- Персонаж может внезапно сунуться в безвоздушное, негерметизированное окружение (будучи неожиданно выброшенным из воздушного шлюза);
- Персонаж может медленно находиться под таким эффектом (будучи на повреждённом пустотном корабле, в то время как атмосфера выброшена в космос);

Персонаж в вакууме может выживать без урона количество раундов, равное его бонусу Выносливости. После этого, в конце каждого раунда, он получает 1к10 очков взрывного урона (игнорирующего броню и бонус Выносливости). Так как вакуум по определению безвоздушен, персонаж в вакууме также начинает страдать от эффектов Удушья пока он не получит источник воздуха. Если персонаж в вакууме космоса, в конце каждого раунда он должен сделать Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе получает 1к10 очков энергетического урона при экстремальном холоде (игнорируя бонус брони и Выносливости). Если персонаж умер в космосе, через пять ходов его тело замерзает. Если замерзшее тело получает любой урон, оно разбивается на тысячу кроваво-красных ледяных осколков. Если персонаж попадает в постепенно ухудшающуюся атмосферу, он может выживать без урона количество раундов, равное двойному бонусу его Выносливости. В конце этого времени, он начинает чувствовать Удушение и разгерметизацию (как детализировано выше). Однако, урон при декомпрессии 1к5 вместо 1к10.

Лечение

Персонаж неизбежно получает урон в битвах во имя Императора. Когда персонаж накапливает урон, он проходит через три разных состояния: Легко Ранен, Тяжело Ранен и Критически Ранен.

Лёгкое Ранение

Персонаж считается Легко Раненым, если он получил урон, равный или меньше чем двойной бонус его Выносливости. Легко Раненый персонаж удаляет 1 очко урона за день с помощью естественного исцеления. Если Легко Раненый персонаж посвятит целый день отдыху в кровати, он удалит урон в количестве, равный его бонусу Выносливости. Когда он удалит весь урон, персонаж больше не будет Легко Раненым.

Тяжелое Ранение

Персонаж Тяжело Ранен, когда он получил больше урона, чем его двойной бонус Выносливости. Тяжело Раненый персонаж не удаляет урон, разве что он полностью не посвятит себя восстановлению (например, когда он получает длительное лечение с помощью умения Медика, как на странице 131). Если он так делает, персонаж удаляет 1 очко урона в конце каждого 24-часового периода. Когда урон Тяжело Раненого персонажа равен или меньше его двойного бонуса Выносливости, вместо этого он становится Легко Раненым.

Критические Ранения

Персонаж Критически Ранен, когда он получил урон, превышающий его раны. Критически Раненый персонаж не удаляет урон, разве что он полностью не посвятит себя восстановлению (например, когда он получает длительное лечение с помощью умения Медика, как на странице 131). Если он так делает, то персонаж должен сделать Серьёзную (+0) проверку Выносливости в конце каждого 24-часового периода. Если он преуспел, то удаляет 1 очко Критического Урона. Когда весь Критический Урон удалён, персонаж становится Тяжело Раненым.

Медицинская Помощь

Медицинская помощь варьируется от применения лечебных наркотиков до успешной проверки Медики. Медицинская помощь может предоставить немедленное выздоровление или же ускорить процесс естественного исцеления. Для дополнительной информации, смотри проверку умения Медика на странице 130. Медицинская помощь может также позволяться МИ между игровыми сессиями, и не обязана быть связанной с проверкой Медика или другими умениями, которые персонажи могут иметь. Это правило устанавливается МИ, и обычно медпомощь включается в отрывок повествовательного времени, а также, это делается для ускорения игры. МИ должен избегать ситуаций, когда в отряде имеются Тяжело или Критически Раненые персонажи, которые не могут дальше принимать участие в игре.

Кибернетические и Бионические Заменители

Есть возможность – и это зачастую хорошая идея – восстановить утраченные конечности бионическими заменителями. В сущности, иногда аколиты могут предпочитать отсечь здоровую руку для получения преимуществ от кибернетической замены во имя лучшего прославления Омниссии. Смотри **Главу V: Арсенал**, чтобы увидеть, как кибернетические и бионические заменители работают, а также способы их получения.

Таблица 7-23: Передвижение в Пошаговом времени (в метрах/раунд)

бЛОВ	Полу-движение	Полное движение	Натиск	Бег
0	1/2	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

Передвижение

«Все на борт. Будет сложно сражаться, если мы не настигнем их до захода солнца»

— Меррит Гадракс, пилот шаттла *Дерзкий Грокс*

Передвижение являемся важным фактором в играх **Dark Heresy**, так как аколиты обычно находятся в постоянном движении, сопровождающим расследование ересей, выискивание доказательств, и (зачастую жестокую) аннигиляцию тех, кто подвергает опасности Человечество своими целенаправленными или безрассудными действиями. Как указывалось на начале главы, есть два разных методы исчисления времени в игре **Dark Heresy** – это повествовательное время и пошаговое время, и каждое из них имеет свои собственные уникальные правила относительно передвижения.

Повествовательное и Пошаговое время

Во время пошагового времени, которое обычно сопровождает сражение, персонаж может исполнить специфичные действия на протяжении раунда для движения на одной из четырех скоростей – полудвижение, Полное Движение, Бег или Натиск. Количество метров, на которые персонаж передвинется при этих разных скоростях, определяется его бонусом Ловкости, и может быть в дальнейшем модифицировано с помощью некоторых талантов или черт. **Таблица 7-23: Передвижение в Пошаговом времени** детализирует разные скорости.

Во время повествовательного времени, когда персонаж не вовлечён активно в бой или в другие всепоглощающие, чувствительные ко времени задания, знание того, как далеко персонаж может передвинуться за определённое время, зачастую остаётся важной частью истории. Передвижение в Повествовательном времени описывает стандартную скорость, с которой персонаж может двигаться с нормальным темпом при идеальных обстоятельствах. Окружение и местность, описанные ниже, могут влиять на это скорость, помогая или препятствуя персонажу во время путешествия. Таблица **7-24: Передвижение в Повествовательном времени** детализирует разные скорости.

Повествовательное время и местность

Условия местности влияют на скорость, с которой персонаж может пересекать ее во время повествовательного времени. Брести по полю, укрытому снегом, достигающим по пояс намного сложнее, чем идти по вымощенному брусчаткой двору. Когда двигаешься через густую зелень, плотную толпу, мягкий песок, глубокую грязь и другую подобную сложную местность, Передвижение персонажа уполовинено. Больше того, Мастер Игры определяет, какие модификаторы применяются в повествовательном времени относительно окружения.

Спешка в Повествовательном времени

Во время расследований аколитов, время зачастую является той эссенцией, которая, во имя судьбы миров, должна быть сбалансированной. Когда передвигаешься в повествовательном времени, персонаж может спешить, чтобы удвоить своё Движение в Повествовательном времени. Спешащий персонаж получает -10 штраф к основанным на Восприятии проверкам из-за рассеянности во время спешки.

Перед тем, как персонаж начнёт чувствовать эффекты спешки, он может спешить количество последовательных часов, равных своему бонусу Выносливости. В конце этого периода, он должен пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе получает 1 уровень Усталости. Дополнительно, в конце каждого последовательного периода одной продолжительности, во время которого он спешил, он должен пройти другую проверку Выносливости с накопительным штрафом -10, иначе получает 1 уровень Усталости. Например, он получает -10 штраф к своей проверке Выносливости в конце второго периода, -20 штраф после третьего периода, и так далее.

Бег в Повествовательном времени

Когда передвигаешься в повествовательном времени, персонаж может бежать для утроения своего движения в повествовательном времени. Во время бега, персонаж получает -20 штраф к основанным на Восприятии проверкам.

В конце каждого часа бега, персонаж должен пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе получит 1 уровень Усталости. В конце каждого последующего часа, он должен пройти другую проверку Выносливости с совокупным штрафом -10, иначе получит 1 уровень Усталости.

Принудительный марш

В то время как стандартная маршировка длится десять часов в день, ничто не может остановить персонажа от продолжения движения. После десятичасового марша, персонаж может безболезненно продвигаться дальше количество часов, равное его бонусу Выносливости. В конце последнего часа такого периода, персонаж должен сделать Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе получит 1 уровень Усталости, и после этого должен повторять такую проверку с совокупным штрафом в -10 в конце каждого следующего часа маршировки. Усталость, полученная таким образом, удаляется по 1 уровню за каждые два часа отдыха.

Таблица 7-24: Передвижение в Повествовательном времени

бЛОВ	За минуту	За час	За день
0	12м	0,75км	7км
1	24м	1,5км	15км
2	48м	3км	30км
3	72м	4км	40км
4	96м	6км	60км
5	120 м	7км	70км
6	144м	9км	90км
7	168м	10км	100км
8	192м	12км	120км
9	216м	13км	130км
10	240 м	14км	140км

Таблица 7-25: Модификаторы Ловкости для коварной окружающей среды

Условие	Модификатор
Туман или дым	+10
Грязь	+0
Отмель	+0
Темнота	-10
Густой снег	-10
Подлесок	-10
Плотная толпа	-20
Нулевая гравитация	-20
Развалины	-20
Землетрясение	-20

Передвижение и окружение

Значения в **Таблице 7-23: Передвижение в пошаговом времени** предоставляют относительно ясные и лаконичные установки. Однако, редко бывает, что несколько стычек происходят в ясный день посреди пустых дорог ульевых хабов или открытых полей; зачастую там может быть много препятствий, усложняющих передвижение персонажа. Усыпанные мусором коридоры, глубокий снег, густой туман, глубина, рыхлый песок, густой подлесок – это несколько примеров условий, которые усложняют передвижение. В таких условиях, Передвижение персонажа в пошаговом времени уполовинено (с округлением вверх). В пошаговом времени, если персонаж исполняет действие Натиска или Бега в коварном окружении, он должен пройти Серьёзную (+0) проверку Ловкости. Провал означает, что он Падает в точке движения, определённой МИ и зависимой от степеней успеха. Сложность такой проверки может быть в дальнейшем модифицирована на усмотрение МИ в зависимости от разных факторов. Смотри **Таблицу 7-25: Модификаторы Ловкости для коварной окружающей среды**.

Влезание

Зачастую случается, что наилучший, когда наилучший путь до точки назначения или обхода препятствия это влезание. Карабкаясь через забор, преодолевая городскую стену, спускаясь в пещеру, и взбираясь на стену для идеальной снайперской позиции, персонаж использует влезание. Влезание делится на две основные категории, в зависимости от природы местности: простые подъёмы и крутые поверхности.

Простые подъёмы

Простые подъёмы включают низкие стены, крутые холмы, высокие груды щебня, деревья и любое другое, что требует для выполнения сноровку и концентрацию, но не реальный навык. Любой персонаж со свободными руками может автоматически совершить простой подъем, если он не отвлёкся (когда загорелся, например).

Если персонаж спешит, преследуемый, под огнём, либо другим образом отвлекается, он должен пройти Серьёзную (+0) проверку Силы или Атлетики для совершения простого подъёма. С одной степенью успеха, персонаж поднимется на значение половины его полудвижения. За каждую последующую степень успеха, персонаж поднимется на один дополнительный метр. Если он провалит проверку, персонаж падает на позицию, с которой он начинал подъём. На своё усмотрение, МИ может регулировать сложность подъёма для учёта любых других факторов, которые он сочтёт необходимыми. Некоторые типы подъёмов, такие как восхождение по надежной лестнице или крутого пролёта ступенек, настолько просты, что не нужна никакая проверка даже при отвлечении.

Крутые поверхности

Множество поверхностей находятся за гранью возможностей обычных персонажей для поднятия на них, и зачастую требуют специальной подготовки и снаряжения. Крутой подъём с выступами и без опор для рук, ледяные расселины, стены зданий или массивные аркбутаны города-улья являются примерами таких технических влезаний, и попытка подняться на них требует пройти Тяжёлую (-20) проверку Атлетики. С одной степенью успеха, персонаж поднимется на значение половины его полудвижения. За каждую последующую степень успеха, персонаж поднимется на один дополнительный метр. Если он провалит проверку, персонаж падает на позицию, с которой он начинал подъем. Специализированное снаряжение, такое как кошки и ремни безопасности добавляют бонусы к проверку Атлетики и описаны ранее в **Главе V: Арсенал**.

Спуск на верёвке

Если персонажу нужно быстро спуститься с крутой поверхности, он может попробовать спуск на веревке вместо простого спуска. Спуск на веревке требует скалолазного снаряжения, парашюта, или на худой конец, старой доброй веревки, и Серьёзной (+0) проверки Ловкости. С одной степенью успеха, персонаж преодолевает 10 метров за раунд плюс один дополнительный метр за каждую дополнительную степень успеха. С одной степенью провала, скорость спуска понижается до 5 метров за раунд. Провал на две или более степени провала требует от персонажа сделать Серьёзную (+0) проверку Силы, иначе он потеряет хватку – и если он не надел парашют или другую страховку, он падает со своей стартовой позиции спуска.

Прыжки и Скачки

Прыжок — это контролированный вертикальный подъем или спуск, во время которого персонаж пробует или прыгнуть максимально высоко, как только может, или безопасно спрыгнуть с возвышенной поверхности без повреждений. Если персонажа столкнули с уступа, или он иным способом не контролирует свой подъем или спуск, то это уже не прыжок, а падение (смотри страницу 289). Скачок – это горизонтальный прыжок, во время которого персонаж пробует пересечь как можно больше пространства. И скачки, и прыжки получают выгоду, когда делаются с разбега, и оба требуют полного действия.

Вертикальные прыжки с позиции стоя

Обычный персонаж может прыгнуть, со стоячей позиции, примерно на полметра вверх, если измерять от земли до нижней части стопы. Высота прыжка во многом зависит от массы тела персонажа, от его Ловкости и Силы, поэтому высота прыжка ненамного отличается среди персонажей. Персонаж может подпрыгнуть, чтобы достигнуть чего-то над головой, например уступа, или опоры для руки, которая выше его роста плюс примерно один метр для средней руки и дополнительно полметра собственно для прыжка с позиции стоя. Проверка обычно не требуется для таких прыжков, однако МИ может запросить проверку выносливости, если персонаж несёт тяжелое снаряжение, например. Подтягивание себя к уступу требует Серьёзной (+0) проверки Силы.

Персонаж может попробовать безопасно спрыгнуть с небольшой высоты. Когда персонаж пробует это сделать, он должен пройти Серьёзную (+0) проверку Ловкости. Если он прошёл, то может безопасно спуститься на количество метров, равное его бонусу Ловкости, плюс один метр за каждую степень успеха, которую он получил при проверке. Если он провалил, он Падает и получает урон при падении за всю высоту (смотри страницу 289) до удара. Если он преуспел но не получил достаточно степеней успеха, чтобы спустится безопасно, он Падает и получает урон от падения за количество метров, которые он пролетел минус количество метров, равное его бонусу Ловкости.

Прыжки с разбега

Если персонаж пробегает как минимум четыре метра по прямой, то может увеличить высоту своих прыжков. В конце прыжка, персонаж должен сделать Серьёзную (+0) проверку Ловкости. Если он пройдёт, он добавляет к своей обычной дистанции прыжка количество метров, равное половине его бонусу Силы (округлено вверх), плюс ещё полметра за каждую дополнительную степень успеха после первой. Если персонаж провалит проверку, он спотыкается и должен пройти дополнительную Серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе он Падает. Любой исход заканчивает ход персонажа. За каждый дополнительный метр после первых четырёх, что персонаж пробежал перед прыжком, он получает +10 бонус к своим проверкам Ловкости (до максимума +30).

Горизонтальные скачки с позиции стоя

Чтобы сделать горизонтальный скачок с позиции стоя, персонаж должен сделать Серьёзную (+0) проверку Ловкости. Если он преуспеет, он прыгнет на количество метров, равное его бонусу Силы, плюс ещё полметра за каждую дополнительную степень успеха, которые он получил после первой. Если он провалит, персонаж прыгнет только на количество метров, равное половине его бонусу Силы (округлено вверх); каждая дополнительная степень провала после первой уменьшает эту дистанцию ещё на полметра (к минимальной в пол-метра метра). Если это важно, высота, достигнутая во время прыжка равна четверти дистанции прыжка в метрах, округленной вверх.

Горизонтальные скачки с разбега

Как и с Вертикальными прыжками с разбега, чтобы сделать Горизонтальный скачёк с разбега, персонаж должен иметь разбег хотя бы четыре метра по прямой линии. В конце движения, персонаж делает Серьёзную (+0) проверку Ловкости. Если он преуспеет, он прыгнет на количество метров, равное его бонусу Силы, плюс ещё полметра за каждую дополнительную степень успеха после первой. Если он провалит, то персонаж прыгнет только на количество метров, равное половине его бонуса Силы (округлено вверх); каждая дополнительная степень провала после первой уменьшает эту дистанцию ещё на полметра (к минимальной в одну половину метра). За каждый дополнительный метр после первых четырёх, что персонаж пробежал перед прыжком, он получает +10 бонус к своим проверкам Ловкости (до максимума +30). Если это важно, высота, достигнутая во время прыжка равна четверти дистанции прыжка в метрах, округленной вверх.

Плавание

В идеальных обстоятельствах, персонажу не нужно делать проверку для плавания, но идеальные обстоятельства редки в **Dark Heresy**. Бурные, изменчивые моря, тяжёлый груз, занятые руки, сражение во время плавания и всё такое прочее приравниваются к опасным условиям, и требуют от персонажа пройти Серьёзную (+0) проверку Атлетики как полное действие, для плавания. Если персонаж прошёл, он продвигается в любом направлении на количество метров, равное половине его бонуса Силы (округленном вверх). Он может также плыть стоя. Если он провалит проверку, персонаж не преуспевает в плавании, и не двигается с места. Персонаж также может плыть под водой, но чтобы сделать это, ему нужно задержать дыхание. Персонаж, физически неспособный плавать (в беспамятстве, парализован, связан и т.д.) автоматически тонет. Под водой персонаж рискует получить **Удушье** (смотри стр. 289) и утонуть.

Тяжёлая экипировка, особенно броня, делают плавание невероятно сложным. Если персонаж носит броню, либо его другим способом тянет ко дну (по решению МИ), все проверки Атлетики делаются с штрафом в -30. Если персонаж и так провалил проверку Атлетики для плавания, он получает 1 уровень Усталости.

Плавание в повествовательном времени

Длительное плавание, вне зависимости от обстоятельств, утомительно и потенциально опасно. Персонаж может плыть без последствий количество часов, равное его бонусу Выносливости. После этого, он должен делать Серьёзную (+0) проверку Выносливости в конце каждого следующего часа плавания с накапливающимся штрафом -10 при каждой проверке после первой. Если персонаж провалит свою проверку Выносливости, он получает уровень Усталости. Если персонаж впадёт в беспамятство во время плавания из-за Усталости, он немедленно выплывает на поверхность и начинает Задыхаться, как на странице 289. Для определения пройденной дистанции за каждый час плавания, используй **Таблицу 7-24: Движение в повествовательном времени** (страница 300) и используй бонус Силы персонажа вместо его бонуса Ловкости.

Таблица 7-26: Носить, Поднимать и Толкать

Сумма бС и бВ	Макс. вес Ношения	Макс. вес Поднятия	Макс. вес Толкания
0	0,9кг	2,25кг	4,5кг
1	2,25кг	4,5кг	9кг
2	4,5кг	9кг	18кг
3	9кг	18кг	36кг
4	18кг	36кг	72кг
5	27кг	54кг	108кг
6	36кг	72кг	144кг
7	45кг	90кг	180кг
8	56кг	112кг	224кг
9	67кг	134кг	268кг
10	78кг	156кг	312кг
11	90кг	180кг	360кг
12	112кг	224кг	448кг
13	225кг	450кг	900кг
14	337кг	674кг	1348кг
15	450кг	900кг	1800кг
16	675кг	1350кг	2700кг
17	900кг	1800кг	3600кг
18	1350кг	2700кг	5400кг
19	1800кг	3600кг	7200кг
20	2250кг	4500кг	9000кг

Ношение, Поднимание и Толкание объектов

При нормальных обстоятельствах, не обязательно знать точно, сколько персонаж может нести, и это общее правило. Обычный персонаж может нести основное оружие, типа лазгана, автогана или огнемёта, плюс одно или два дополнительных оружия, типа пистолета или холодного оружия, вместе с несколькими магазинами дополнительных боеприпасов и разным снаряжением в рюкзаке, ранце и подобном контейнере. Однако, не совсем допустимо для персонажа, даже очень сильного, разгуливать с тремя тяжёлыми пушками и несколькими тысячами магазинов к каждой, или иметь рюкзак с каждым предметом из раздела приспособлений в Арсенале. Но, бывают времена, когда знать, сколько персонаж может нести или поднять, просто необходимо. Вес, с которым персонаж может передвигаться, зависит от его суммы бонуса Силы и Выносливости. Сравни

это значение с **Таблицей 7-26: Носить, Поднимать и Толкать**, чтобы определить лимит возможностей персонажа. Важно заметить, что определённые черты и таланты могут увеличивать данные значения.

Носимый вес

Носимый вес персонажем – это то, сколько персонаж может комфортно нести без Усталости и штрафов к передвижению. Если персонаж несёт больше своего веса, то он Перегружен.

Поднимаемый вес

Поднимаемый вес персонажа отображает максимальное количество веса, которое он может поднять с земли. Персонаж может попытаться двигаться, держа тяжёлый груз, но если груз превышает его Ношение веса, то персонаж Перегружен. Поднимание тяжёлого веса является Полным действием. Персонаж может попытаться поднять больше своего лимита, пройдя Серьёзную (+0) проверку Силы. Для каждой степени успеха, что он получил, персонаж добавляет +1 к сумме своих бонусов Силы и Выносливости с целью определения максимального веса, который он может поднять. Если персонаж получит две или больше степени провала, он немедленно получает один уровень Усталости.

Толкаемый вес

Толкаемый вес — это максимальное значение веса, которое персонаж может толкать через гладкую поверхность, типа коридора корабля или полированного каменного пола тёмного храма. Сложная поверхность может сделать толкание объектов затруднительным или даже невозможным. Толкание объектов является полным действием, и, если вес объекта не превышает лимитов, не требует проверки. Толкание веса, который превышает лимиты, требует Серьёзной (+0) проверки Силы. Для каждой степени успеха, которую он получает, персонаж добавляет +1 к сумме бонусов Силы и Выносливости персонажа для определения лимитов. Если персонаж получает две или больше степеней провала, он немедленно получает один уровень Усталости.

Перегруженные персонажи

Персонаж, который пытается нести больше, чем его нормальный Носимый вес, но меньше, чем его Поднимаемый вес, считается Перегруженным. Перегруженный персонаж получает -10 штраф к проверкам Ловкости. Дополнительно, если персонаж Перегружен количество часов, равное бонусу Выносливости, то он должен сделать Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе получает один уровень Усталости.

Бросание объектов

Есть много оружия, такого как гранаты и ножи, которое создано для бросков, и персонаж может бросить почти любой объект, чей вес не превышает половины нормального Поднятия веса персонажа, что обозначен в **Таблице 7-26: Ношение, Поднятие и Толкание**. Чтобы бросить объект, который не является обычным оружием (например, не граната и нож), персонаж делает Серьёзную (+0) проверку Силы. Если он преуспел, объект летит количество метров, равное бонусу силы персонажа. За каждую дополнительную степень успеха, эта дистанция умножается на количество степеней успеха (одна дополнительная степень успеха после первой удваивают ее, две дополнительные степени успеха после первой утраивают ее и так далее). Если он провалил проверку, объект падает недалеко, пролетая количество метров, равное половине его бонуса Силы (округляется вверх). Если эта дистанция о метров, объект падает ему на ногу. Если брошенный объект ударится в твёрдую поверхность, такую как стена или машина, поверхность получит 1к10+6С ударного урона плюс 1 дополнительное очко урона за каждую степень успеха, последовавшую за первой. Если объект брошен в определённую цель, он считается импровизированным оружием, и персонаж делает проверку Навыка Стрельбы вместо проверки Силы. Персонаж может попытаться бросить объект, который весит больше, чем половина его Поднятия веса, но должен сделать Сложную (-10) проверку Силы для успешного метания. Смотри **Главу V: Арсенал** для большей информации в использовании гранат и другого Метательного оружия, плюс полные правила для импровизированного оружия.

Освещение

Аколиты в **Dark Heresy** могут участвовать в ночных рейдах, под тёмным, безлунным небом, или проникать сквозь сырые зловонные канализационные системы. Как результат, гнетущая тьма становится сама по себе врагом, скрывая бесчисленные угрозы и безымянные ужасы в своих чернильных глубинах. Опытный персонаж знает, что надёжные портативные источники света, как люмен-пакет или светошар обычно важнее оружия. Для лёгкости игры, **Dark Heresy** использует три уровня состояния освещения: Яркий свет, Полумрак, Темнота.

Яркий свет – это любой свет, который позволяет нормально видеть, как то: солнечный свет, хорошо освещённая комната, или свет фонаря. Полумрак наступает перед рассветом и закатом на терра-подобных мирах, или когда персонаж находится вне зоны источника света, или когда источник света затемняется окружением, таким как дым или туман. Тьма, это, конечно же, отсутствие света. Кроме затемнения зрения, Тьма и Полумрак пагубно влияют на возможности передвижения и сражения персонажа. Персонажи могут двигаться через Полумрак на полной скорости без осложнений. Если персонаж пробует двигаться во Тьме быстрее, чем половина его значения Движения, он должен сделать Тяжёлую (-20) проверку Восприятия, чтобы не сбиться с курса. Если он провалит, то становится дезориентированным и бредёт в случайно определённом направлении, вместо того, чтобы двигаться к цели. Для эффектов освещения в бою, смотри страницу 304.

Полёт

Этот раздел описывает правила, включающие всё в **Dark Heresy**, что благословлено (или проклято) возможностью к полёту, от летающих существ и приспособлений, до персонажей и НИП с особой, дающей возможность летать техникой.

Высота

На типичной терра-подобной планете, есть три уровня высоты: Низкий, Средний и Большой. Персонаж, делающий действие Полного Движения во время полёта, может использовать его для того, чтобы подняться или опуститься на один уровень высоты. Движение вверх либо вниз более чем на один уровень высоты во время одного хода требует действия Бега или Натиска.

Низкая высота (Парящая)

Парящий персонаж или существо плывет прямо над землёй, обычно на высоте не более чем два метра, и может с лёгкостью пересекать низкие препятствия. Часто, существо, которое умеет парить, не может летать на других высотах, как если бы существо владело чертой Парящий (смотри страницу 167). Существо с такой чертой всегда остаётся на одной высоте, примерно два метра над землёй, даже когда оно опускается на низкую поверхность, такую как кратер либо впадина. В общем, парящие существа неохотно опускаются в места, с которых они не могут убежать, как подсказывает здравый смысл.

Средняя высота

Персонаж или существо, летающее на Средней высоте, находится за гранью нормального радиуса атак в ближнем бою, исходящих от угроз, привязанных к земле, но всё ещё в радиусе большинства дальних атак от или против таких существ или персонажей. Летун на Средней высоте не получает штрафов от атаки целей на земле, но враги, атакующие его с земли, получают -10 штраф к своим проверкам Навыка Стрельбы (в дополнение к любым нормальным штрафам за дальность и другим факторам).

Большая высота

Персонаж или существо, летающее на Большой высоте, находится далеко за пределами досягаемости любой атаки, исходящей с земли или Средней высоты. Персонажи или существа на Большой высоте могут атаковать или быть атакованными только другими на такой же высоте.

Передвижение во время полёта

Летающие существа и персонажи делятся на две общие категории в зависимости от черт: Летуны и Парящие (смотри **Главу IV: Таланты и черты** для информации по этим чертам). Парящие двигаются по воздуху, но ограничены высотой примерно в два метры. Летуны не ограничены уровнем земли, они могут подниматься и опускаться на любую высоту. В профиле существа, каждая чёрта имеет соответствующее число, которое определяет Передвижение во время Полёта этого существа.

Передвижение во время Полёта работает, как и обычное Передвижение, но только тогда, когда существо в воздухе. Во время полёта существо должно делать хотя бы одно действие Передвижения (такое как полудвижение, Полное Движение, Натиск, Бег) каждый свой ход, чтобы оставаться в воздухе. Если Парящее существо внезапно прекратит полёт, например, из-за Оглушения или неоглашения действия Движения, оно просто безопасно приземлится. Но когда существо находится на Средней высоте, оно в таком случае падает на землю и получает урон от падения (смотри страницу 289) как если бы оно упало с высоты в 15 метров. Существо, которое стремительно падает с Большой высоты, получает урон от падения, как если бы оно упало с высоты 25 метров или больше, в зависимости от выбора МИ.

Передвижение во время полёта

Летающие существа и персонажи делятся на две общие категории в зависимости от черт: Летуны и Парящие (смотри **Главу IV: Таланты и черты** для информации по этим чертам). Парящие двигаются по воздуху, но ограничены высотой примерно в два метры. Летуны не ограничены уровнем земли, они могут подниматься и опускаться на любую высоту. В профиле существа, каждая чёрта имеет соответствующее число, которое определяет Передвижение во время Полёта этого существа.

Передвижение во время Полёта работает, как и обычное Передвижение, но только тогда, когда существо в воздухе. Во время полёта существо должно делать хотя бы одно действие Передвижения (такое как полудвижение, Полное Движение, Натиск, Бег) каждый свой ход, чтобы оставаться в воздухе. Если Парящее существо внезапно прекратит полёт, например, из-за Оглушения или неоглашения действия Движения, оно просто безопасно приземлится. Но когда существо находится на Средней высоте, оно в таком случае падает на землю и получает урон от падения (смотри страницу 289) как если бы оно упало с высоты в 15 метров. Существо, которое стремительно падает с Большой высоты, получает урон от падения, как если бы оно упало с высоты 25 метров или больше, в зависимости от выбора МИ.

Эффекты гравитации

Хотя населённые Империумом миры немного различаются по гравитации, ее влияние на игровой процесс минимален. Только когда персонажи посещают миры с высокой гравитацией или низкой, или оказываются в нулевой гравитации, это отражается на передвижении, поднятии и других факторах.

Миры с низкой гравитацией

На мирах с низкой гравитацией, все персонажи увеличивают свой бонус Ловкости на 2 для вычисления Передвижения и Инициативы. Персонажи также увеличивают сумму своих бонусов Силы и Выносливости на 4 для успехов определения Ношения, Поднимания и Толкания веса. Во время бросания объектов (включая оружие) при низкой гравитации, персонажи имеют увеличенный бонус Силы на 2. Все дистанции Прыжков и Скачков удвоены на мирах с низкой гравитацией.

Миры с высокой гравитацией

На мирах с высокой гравитацией, все персонажи уменьшают свой бонус Ловкости на 2 (минимальное значение – 1) для успехов Движения и Инициативы. Персонажи также уменьшают сумму своих бонусов Силы и Выносливости на 4 для успехов определения Ношения, Поднимания и Толкания веса. Во время бросания объектов (включая оружие) при высокой гравитации, персонажи уменьшают бонус Силы на 2. Все дистанции Прыжков и Скачков уполовинены на мирах с высокой гравитацией.

Нулевая гравитация

Персонажи в Dark Heresy, скорее всего, встречаются с нулевой гравитацией в космосе, особенно после значимых технических неисправностей. Нулевая гравитация приравнивается к трудной поверхности для определения передвижения, и исполнения действий Натиска и Бега требуют Тяжёлой (-20) проверки Ловкости для уклонения от дрифтования в случайном направлении. Персонаж, который провалил проверку Ловкости, считается Упавшим. Персонаж, начинающий действие Движения в нулевой гравитации, должен примыкать к полу, стене, камере, палубе или к другому безопасному объекту, от которого он может оттолкнуться.

Сражения на машинах

“Пристегнитесь и приготовьте оружие;
мы скоро врежемся!”

–Гермес Даг, за миг до столкновения

Сражения не ограничены битвами между личностными оппонентами. На дорогах хабов и полях сражений по всей галактике, машины любых размеров и мощи являются частью борьбы за выживание Человечества. Этот раздел описывает то, как игроки используют машины в боевых ситуациях, включая стрельбу, удары и разрешения повреждений машин.

Машины в **Dark Heresy** созданы для использования в пошаговом времени. Персонажи, использующие машины в сражении, всё ещё занимают обычное место в порядке Инициативы, действуют во время своих ходов, и исполняют действия как полудействия, Полные Действия, Реакции и тому подобное. Персонаж, сидящий в машине, может исполнять большинство из своих обычных действий, но может также исполнить некоторые действия, эксклюзивные для персонажей, сидящих в машине, как описано на странице 310. Действия, относящиеся к прямому контролю машиной обычно требуют, чтобы персонаж был оператором машины (основным водителем), в то время как другие действия, такие как стрельба из оружия машины, может быть исполнена пассажиром.

Вождение машины

Чтобы водить машину, персонаж должен иметь соответствующее умение Управления. По решению МИ, персонаж может водить простые наземные машины без тренировки (с соответствующими штрафами к любым проверкам умений), но вождение шагохода или пилотирование скиммера находится за пределами их компетенции.

Во время вождения машины, персонажу, тренированному в соответствующих умениях, не нужно делать проверки для простого вождения. Презюмируется, что персонаж знает как завести машину, управлять ею и владеет любыми соответствующими правилами и знаниями.

Проверки умений начинаются, когда персонаж пробует что-то особенно сложное, или пытается управлять машиной во время сражения или высокострессовой ситуации. Например, догонять машину другого персонажа во время высокоскоростной гонки по дороге будет требовать проверки умения. Ловкое лавирование на захваченном эльдарском джетбайке между падающими шпилями разваливающегося улья, подвергшегося орбитальной бомбардировке, будет требовать уже несколько проверок.

Эти проверки могут быть стандартными или встречными, в зависимости от ситуации. Агрессивная езда, описанная выше, всегда будет требовать встречной проверки против других вовлечённых водителей, в то время как последний пример будет требовать несколько обычных проверок. Так же, как и остальные проверки умений, проверка Управления для использования машины может быть модифицирована в зависимости от ситуации.

Таблица 7-27: Сложная поверхность и другие опасности справа суммирует разные типы условий, в которых может оказаться машина, и штрафы, кои такие условия налагают на любую проверку Управления. Эти штрафы совокупные с любыми другими штрафами или бонусами, которые накладываются на водителя или машину, например на тип машины или любые подходящие черты машины.

Действия при сражении на машинах

Оператор может водить или по-другому управлять своей машиной с помощью многих манёвров или атак для лучшего преследования (или убегания от) еретиков и других врагов. Общее правило – машина должна передвинуться вперёд или назад на расстояние своей собственной длинны перед поворотом на 90° в любом направлении. Она может повернуться более чем 1 раз, при условии, что она прошла достаточное расстояние каждый раз.

Для водителей или команды машины доступны следующие действия:

Передвижение и ездовые животные

Персонажи, управляющие машинами с чертой Живая, могут исполнять те же действия, что и с нормальными машинами, но проверки заменяются следующими:

Манёвр уклонения : Наездник заставляет животное беспорядочно делать Полное Движение. Это требует Тяжёлой (-20) проверки Выживания с бонусом, равным характеристике Ловкости животного.

Педаль в пол!: Тут ездовое животное передвигается на дистанцию своего Бега, и всадник делает Сложную (-10) проверку Выживания.

Удар и Отход: Вместо этого животное двигается на дистанцию Натиска, и после атаки может сделать второе передвижение на дистанцию Натиска.

Вираж: Всадники на ездовых животных делают Напряжённую (-40) проверку Выживания с бонусом, равным характеристике Ловкости животного, для исполнения этого действия.

На таран!: Машины с чертой Живая не могут исполнять действие На таран!, если они не имеют специальных правил, позволяющих это сделать.

Тактическое Маневрирование: Ездовые животные вместо этого передвигаются на своё Полу или Полное Движение, в зависимости от того, исполнил всадник полудействие или полное действие.

Таблица 7-27: Сложная поверхность и другие опасности

Модиф.	Типы поверхности
+0	Чистая, открытая земля, мощёная мостовая.
-5	Грубо высеченная дорога, чистое сухое поле.
-10	Глубокая грязь или стоячая вода менее 20 см в глубину, зыбкий песок, густой подлесок и кусты
-15	Проточная вода около метра глубиной, скалистый и нестабильный рельеф, густые леса или разрушенные городские пейзажи. Провал проверки Управление на такой поверхности при четырёх или более степенях значит, что машина увязла и застряла, и должна быть вытащена для продолжения.

Манёвр Уклонения

Тип: Полное действие
Подтипы: Концентрация, Движение
Машина виляет и уклоняется, являя собой трудную цель. Как часть этого действия, оператор должен сделать Серьёзную (+0) проверку Управления. Машина двигается на Тактической Скорости, следуя обычным ограничениям передвижения. Если оператор прошел проверку, машина налагает -10 штраф ко всем проверкам атаки, что делаются против нее, за каждую степень успеха, полученную оператором, до начала следующего хода оператора (стрелковые атаки, что делаются из машины в это время, получают тот же штраф). Если оператор провалил проверку на пять или больше степеней провала, машина становится **Неуправляемой** (смотри страницу 312).

Педаль в пол!

Тип: Полное действие
Подтипы: Концентрация, Движение
Оператор топит педаль (или её эквивалент) до пола, и машина вздымается вперёд на полной скорости. Как часть этого действия, оператор делает Сложную (-10) проверку Управление. Если он прошёл, машина передвинется на двойную Тактическую Скорость, плюс пять дополнительных метров за каждую степень успеха, полученную во время проверки. Машина налагает -20 штраф ко всем проверкам атаки, что делаются против нее, до начала следующего хода оператора (стрелковые атаки, что делаются из машины в это время, получают тот же штраф). Если оператор провалил проверку на пять или больше степеней провала, машина становится Неуправляемая (смотри страницу 312). Это действие не может использоваться с Шагоходом, разве что он имеет черту Живой.

Удар и Отход

Тип: Полное действие
Подтипы: Атака, Рукопашная, Движение
Некоторые машины достаточно малы, чтобы действовать как персональный транспорт. Такими являются быстрый байк и эльдарский джетбайк, а также живые скакуны. Их водители могут проходить через врагов на высокой скорости, рубя врагов ручным оружием, когда они движутся мимо. Атака столь быстра и брутальна, что водитель обычно оставляет вместо оппонента позади кровавую руину.

Таблица 7-28: Действия при сражении на машине

Действие	Тип	Субтип(ы)	Описание
Манёвр уклонения	Полное	Концентрация, Движение	Двигайся на Тактической Скорости, враги получают -10 штраф попасть по машине за каждую СУ до следующего раунда.
Педаль в пол!	Полное	Концентрация, Движение	Двигайся на двойной Тактической Скорости плюс дополнительные 5м за СУ, враги получают -20 к выстрелам по машине до следующего раунда
Удар и Отход	Полное	Атака, Рукопашная, Движение	Двигайся на тактической скорости и атакуй с -10 бонусом к НР. Потом, двигайся на Тактической Скорости опять.
Вираж	Реакция	Движение	Уклонись от атаки с штрафом, равном модификатору Размера машины.
На таран!	Полное	Атака, Рукопашная, Движение	Должен двигаться хотя бы на Тактической Скорости, нанеси урон равный ОБ + 1к10.
Ярость животного	Полу	Атака, Концентрация, Движение	Наездник делает Тяжёлую (-20) проверку Выживания с бонусом равным НР/НС ездового животного, что позволяет животному попасть со своего оружия.
Тактическое маневрирование	Различное	Движение	Двигайся на Тактической Скорости (Полу) *или* двойной Тактической Скорости (Полное).

Оператор машины делает Сложную (-10) проверку Навыка Рукопашной, и машина продвигается на дистанцию Тактической Скорости. Если оператор прошёл проверку, он наносит один удар по цели в радиусе соответствующим оружием ближнего боя. Если он провалит проверку навыка Стрельбы на три или больше степеней провала, машина становится Неуправляемая (смотри страницу 312).

Когда атака проведена, оператор может передвинуть машину на её Тактической Скорости вперёд от цели как часть этого действия. Атакованная цель не может сделать Свободную Атаку против машины или её пассажиров во время движения машины.

Персонаж может исполнить это действие, только если он водит машину с чертой Открытая. Это действие не может использоваться с Шагоходом, разве что он имеет черту Живой.

Вираж

Тип: Реакция
Подтип: Движение
Водитель видит угрозу и выворачивает руль или резко врубает подруливающую систему, вовремя уводя свою машину с линии огня. Но если он пилотирует Шагоход, эта реакция может бить использована, только если он продвинулся хотя бы на свою Тактическую Скорость прошлый раунд. В ответ на атаку, которая ожидается, оператор может сделать Серьёзную (+0) проверку Управления с штрафом, равным черте Размер машины. Если он прошёл, он отменяет одно попадание от одиночной атаки, плюс одно дополнительное попадание за каждую степень успеха, полученную после первой. Если оператор провалил проверку на пять или больше степеней провала, машина становится Неуправляемая (смотри страницу 312).

На таран!

Тип: Полное действие
Подтипы: Атака, Рукопашный, Движение
Использовать машину как ударный инструмент является наиболее смертельным способом. Множество врагов человечества умерли под перемалывающими гусеницами имперских танков.

Как часть этого действия, оператор делает Серьёзную (+0) проверку Управления. Машина двигается количество метров, равное ее двойной Тактической Скорости. Она должна продвинутся по прямой как минимум на количество метров, равное ее Тактической Скорости. Если оператор преуспел, машина сталкивается с объектом в радиусе 3 метров в конце движения. Цель получает 1к10 очков ударного урона, плюс дополнительный урон, равный очкам брони машины в том месте, которым она ударила в цель. За каждые 10 метров, пройденных машиной на своей Тактической Скорости, которая не была частью этого действия, она наносит ещё 1к10 очков урона. За каждое очко урона, которое нанесла таранящая машина, она двигает цель на 1 метр. Эта атака не может быть парирована. Если цель получила попадание но избежала урона (например, из-за силового поля), она всё-равно подвигается на количество метров, равное урону, который получила бы.

Если машина столкнулась с другой машиной (или с чем то другим, имеющим похожие размеры и плотность), то она также получает урон, равный очкам брони той стороны машины или объекта, с которым столкнулась, плюс 1к5.

Ярость животного

Тип: Полудействие
Подтипы: Атака, Концентрация, Движение
Это действие может быть исполнено, когда ведётся машина с чертой Живая. Ездовое животное подстрекается к атаке, ударяя своих врагов коваными копытами, калеча их ужасными когтями, разрывая их своими зубами, или даже извергая на них токсичную жидкость, в зависимости от существа. Водитель может заставить своё животное сделать ближнюю или дальнюю атаку, для чего водитель делает Тяжёлую (-20) проверку Выживания с бонусом равным Навыку Рукопашной его животного для ближней атаки, или Навыку Стрельбы для дальней атаки. Если персонаж преуспел, животное наносит одно попадание по цели соответствующим оружием.

Тактическое маневрирование

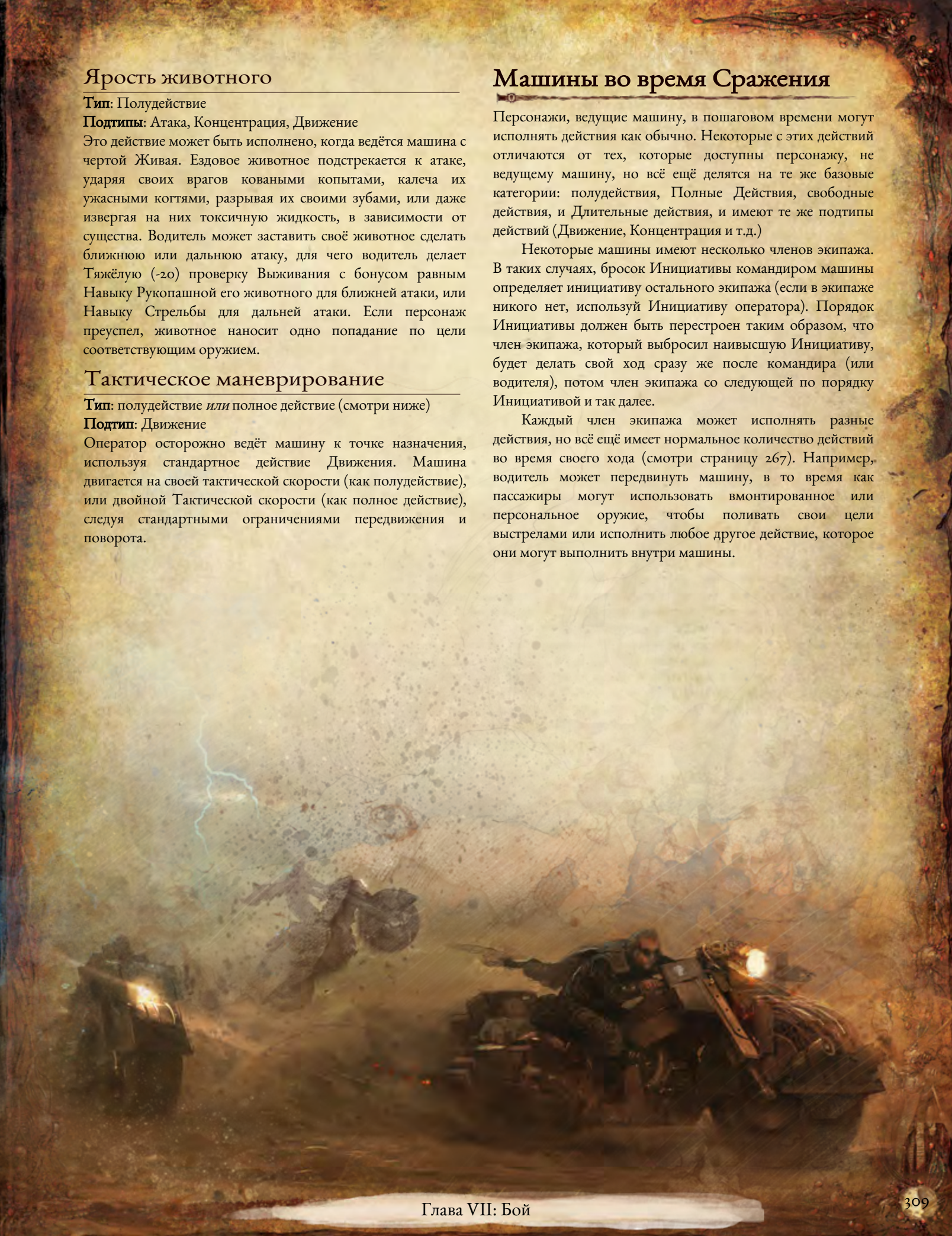
Тип: полудействие *или* полное действие (смотри ниже)
Подтип: Движение
Оператор осторожно ведёт машину к точке назначения, используя стандартное действие Движения. Машина двигается на своей тактической скорости (как полудействие), или двойной Тактической скорости (как полное действие), следуя стандартными ограничениями передвижения и поворота.

Машины во время Сражения

Персонажи, ведущие машину, в пошаговом времени могут исполнять действия как обычно. Некоторые с этих действий отличаются от тех, которые доступны персонажу, не ведущему машину, но всё ещё делятся на те же базовые категории: полудействия, Полные Действия, свободные действия, и Длительные действия, и имеют те же подтипы действий (Движение, Концентрация и т.д.)

Некоторые машины имеют несколько членов экипажа. В таких случаях, бросок Инициативы командиром машины определяет инициативу остального экипажа (если в экипаже никого нет, используй Инициативу оператора). Порядок Инициативы должен быть перестроен таким образом, что член экипажа, который выбросил наивысшую Инициативу, будет делать свой ход сразу же после командира (или водителя), потом член экипажа со следующей по порядку Инициативой и так далее.

Каждый член экипажа может исполнять разные действия, но всё ещё имеет нормальное количество действий во время своего хода (смотри страницу 267). Например, водитель может передвинуть машину, в то время как пассажиры могут использовать вмонтированное или персональное оружие, чтобы поливать свои цели выстрелами или исполнить любое другое действие, которое они могут выполнить внутри машины.



Атака из Машины

Любые действия атаки, которые может исполнить стрелок машины или пассажир, являются теми же, что и в **Таблице 7-1: Боевые действия** (смотри страницу 271), со следующими изменениями:

- Любая стрельба с машины получает -10 к попаданию, если машина двигалась на своей Тактической Скорости во время предыдущего раунда.
- Любая стрельба с машины получает -20 к попаданию, если машина двигалась на своей двойной Тактической Скорости во время предыдущего раунда.
- Стрелки или пассажиры могут исполнять свои Полные Действия, даже когда машина передвигалась.
- Пассажиры могут стрелять с машины только в том случае, когда они в состоянии сделать это (например, в Открытой машине, либо она имеет люки или прорези, которые можно использовать как позиции для стрельбы.) Тип машины, с которой они стреляют, определяет, с какой стороны должны стоять пассажиры при стрельбе со своего собственного оружия.
- Критические эффекты, которые затрудняют возможности экипажа атаковать, накладывают такие же ограничения и на пассажиров.
- Персонаж с соответствующим умением Управление для машины не нуждается в специфических умениях обращения с любым оружием, установленном на этом типе машины, и делает это без штрафов. Предполагается, что его опыт позволяет использовать оружие как должно.
- Всё оружие, установленное на машине, включая оружие, Установленное на Цапфе, автоматически развёрнуто. Личное оружие, с которого стреляют пассажиры и которое нуждается в развёртывании, должно быть развёрнуто как обычно перед использованием.

Атакуя Машину

Атака машины очень похожа на стандартную атаку, и следует теми же правилами и процедурами, что и атака со страницы 278. Есть несколько ключевых отличий, такие как сторона и разные Зоны попадания, и они описаны ниже. Как и со стандартной атакой, никто не может атаковать машину, пока МИ не решит, что такая атака возможна, проверяя требования к атаке. Атаки в ближнем бою против машин требуют от атакующего быть вовлечённым в ближний бой со своей целью. Обычные штрафы для дальних атак, сделанных во время вовлечения в бой с врагом, применяются и к машинам (смотри Классы оружия на странице 174). **Таблица Пали и Моли** на странице 276 также применяется к атакам, сделанным против машин.

Предполагая, что атака возможна, следуй шагам:

- Шаг Первый: Примени модификаторы к атаке
- Шаг Второй: Атакующий определяет сторону
- Шаг Третий: Атакующий делает проверку
- Шаг Четвёртый: Атакующий определяет Зону попадания
- Шаг Пятый: Атакующий определяет урон
- Шаг Шестой: Цель применяет урон

Шаг Первый: Примени Модификаторы к Атаке

Ближние и стрелковые атаки, сделанные против машин, следуют тем же правилам для определения модификаторов, как и обычная атаки на странице 278, кроме некоторых нюансов. Например, большинство машин имеют модификатор Размер, который даёт атакующим бонус к попаданию.

Шаг Второй: Атакующий определяет сторону

В отличие от большинства стандартных персонажей, существ и НИП, направление, с которого атакована машина, имеет значение. Машины защищены тяжёлыми пластинами брони, но эти пластины, как правило, толще или тоньше в зависимости от того, с какой они стороны на машине. В обычном случае, толстая броня установлена спереди машины, и на турели, если она имеется. Слабая броня чаще всего расположена по бокам машины. Эти разные зоны машины называются сторонами.

Когда делается любой тип атаки против машины, атакующий должен знать сторону, в которую попадёт атака. Машина, грубо говоря, поделена на четыре части, каждая под углом 90°. Сторона спереди машины, это лоб. Две стороны с правой и левой стороны машины – это левый борт и правый борт соответственно. Сторона сзади машины – это корма (смотри **Диаграмму 7-1: Стороны машины** на странице 311).

Сторона, с которой делается атака, определяет значение брони, которое атака должна преодолеть, чтобы нанести урон целостности машины. Когда атакуешь сверху или снизу машины, используй корму для определения брони и урона.

Шаг Третий: Атакующий делает проверку

После определения модифицированных характеристик и стороны, атакующий делает проверку Навыка Рукопашной, если он исполняет ближнюю атаку, или проверку Навыка Стрельбы, если исполняет стрелковую атаку. Если результат броска равный или меньше чем модифицированная характеристика, атака попадает.

Реакции Избегания

Как описано в предыдущей секции, машины имеют доступ к действию Вираж, которое может быть использовано как Реакция. Машины не могут Уклонятся и только Шагоходы могут Парировать (да и то только в том случае, если они имеют руки, которыми Парируют). Смотри действие **Вираж** для более детальной информации по таким Реакциям.

Шаг Четвёртый: Атакующий определяет зону попадания

Атакующий уже знает сторону, в которую попадёт его атака определением того, как его атака будет взаимодействовать с текущим положением машины. В большинстве случаев, атака исходит прямо от атакующего, но взрывы и оружие с непрямым огнём может попадать и в другие стороны машины. При удачном попадании, персонаж должен также определить, куда точно попадёт его удар. Используя результат процентника от проверки Навыка Рукопашной или Навыка Стрельбы атакующего, инвертируйте число (например, результат 32 становится результатом 23, а результат 20 становится 02, и так далее), и сравните это число с **Таблицей 7-29: Зоны попадания по машине**.

Как уже указывалось, когда зоной попадания будет Турель, считается, что атака попала в Лоб машины, даже когда стреляли в Корму.

Когда персонаж попадает по машине атакой, которая наносит множественные попадания (как действие Быстрая Атака или Длинная Очередь), она разделяется, и каждое попадание после первого может попадать и в другие цели. Дополнительные попадания после первого могут быть назначены как в первичную цель, так и в другие цели в радиусе, учитывая, что в них попасть не сложнее, чем в первичную. Если дополнительные попадания назначены в одну цель, брось по **Таблице 7-29: Зоны попадания** по машине для определения мест, куда эти дополнительные удары попадут.

Шаг Пятый: Атакующий определяет урон

Этот процесс осуществляется в точности, как и с обычной атакой, за исключением Праведной Ярости, которая действует с машинами несколько иначе. Смотри страницу 280 для полных правил для определения урона.

Праведная ярость и машины

Атаки против машин также получают выгоды от Праведной Ярости. Праведная ярость генерируется против машин так же, как и против других целей (смотри страницу 280). Вместо броска по одной из таблиц Критических Эффектов для персональных травм, атакующий бросает 1к5 по соответствующей таблице Критических Эффектов Машин, в зависимости от зоны попадания. Однако машина не считается такой, что получила Критический Урон таким образом, и Критические Эффекты Машины, от которых она страдает, не суммируются с фактическим Критическим Уроном.

Шаг Шестой: Цель применяет урон

Машины имеют две первичные защитные характеристики: очки Брони (также обозначаются как Броня или ОБ) и Целостность.

Броня отображает и первичную твёрдость материала, с которого сделана машина, и физическую защиту, встроенную в машину для защиты от атак. Толстый керамитовый корпус Сокрушителя Лемана Русса, например, имеет чрезвычайно прочную броню, в то время как дряхлый корпус Тачилы Орков имеет чрезвычайно ветхую броню. Машины обычно имеют разные очки Брони с каждой стороны. Лоб танка – уничтожителя Лемана Русса, например, почти неуязвима, но выстрел в слабую корму может иметь разрушительный эффект. Очки брони функционируют так же, как и очки брони персонажа или существа. Когда попадание наносит урон машине, сделай бросок

урона, а затем вычти ОБ машины от его результаты (принимая во внимание значение Пробиваемости оружия)

Целостность являет собой количество урона, которое машина может вынести, перед тем как взорваться и превратится в гору покорёженного металла. На нее могут влиять множество характеристик, от крепости материала, использовавшегося при создании машины, до количества резервных подсистем, встроенных в критически важные компоненты.

Целостность машины действует так же, как и раны для персонажей. После того, как урон от попадания были уменьшены ОБ машины, оставшийся урон применяется к целостности машины, уменьшая ее на величину урона.

Критический урон машин

Когда машина получила количество урона, равное ее целостности, весь дополнительный урон обозначаются как Критический Урон таким же образом, как и Критический Урон применяемый к людям и существам. Сверься с соответствующей Таблицей Критических Эффектов Машин (в зависимости от того, куда попала атака, которая привела к Критическому Урону) и примени результат. Так же, как обычные таблицы Критических Эффектов для людей, результаты по таблицам Критических эффектов машин накапливаются. Например, если машина получает 2 очка урона в корпус после получения урона, равных ее целостности, то она страдает от «2» результата по таблице Критические Эффекты Корпуса. Если после этого она получает еще 4 очка урона от удара по Ходовой части, она страдает от результата «6» по таблице Критических эффектов Ходовой части.

Неуправляемость, Крушение и Опрокидывание

Имеется много ситуаций, когда передвижение машины находится за пределами возможностей водителя. Как Гусеничные, так и Колёсные машины разными путями могут стать Неуправляемой; Скиммеры Крушатся (смотри страницу 313), например, а Шагоходы Опрокидываются (смотри страницу 313).

Неуправляемость (Колёсные и Гусеничные машины)

Когда машина становиться Неуправляемая, было ли это в результате Критического Урона, или в результате каких иных обстоятельств, машина должна двигаться свой следующий раунд (оператор тут не имеет выбора). Чтобы определить направление, брось 1к10 по **Таблице 7-30: Направления** во время Неуправляемости.

Когда направление было определено, машина продвигается на своей Тактической Скорости плюс 1к10 метров в этом направлении (смотри страницу 228). Всё, с чем она сталкивается во время движения, получает одно попадание, как будто бы машина исполнила действие На таран! на странице 308. Машина получает последствия этого действия как обычно. Экипаж и пассажиры должны пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе будут Оглушены на 1 раунд когда машина таким образом с чем-то сталкивается.

Таблица 7-30: Направления во время Неуправляемости

Бросок к10	Направление
1-4	45° налево от машины.
5-6	Прямо.
7-10	45° направо от машины.

Таблица 7-29: Зоны попадания по машине

к100	Зона	Описание
01-20	Ходовая часть	Это могут быть гусеницы, колёса, приводы для ног, собственно ноги, двигатель, силовое реле и так далее. Эти системы обычно очень хрупкие, в зависимости от типа машины, и большинство машин чаще всего стают обездвиженными, чем уничтоженными.
21-60	Корпус	Атака попадает в основной корпус или тело. Мощные попадания могут убить членов экипажа, а также взорвать топливо или боезапас.
61-80	Орудие	Атака попадает в одно из орудий, вмонтированных в корпус машины. Это может быть спонсон, или фиксированное оружие, выступающее изо лба машины. Если в этой зоне есть несколько орудий, МИ должен выбрать в случайном порядке, в какое орудие попали. Если машина не имеет орудие на этой конкретной стороне, значит обозначь это попадание как попадание в корпус. Такие атаки обычно уничтожают орудийные системы, но некоторые атаки могут захватить и основной кузов, вызывая вторичные повреждения.
81-100	Турель	Атака попадает в турель машины. Если машина имеет более одной турели, значит под эффект попадает турель, находящаяся ближе к атакующему. Если в этой зоне несколько орудий, МИ должен выбрать в случайном порядке, в какую турель попали. Если машина не имеет турели, обозначь это как попадание в корпус. Уничтожение турели обычно более опасно чем проникновение через корпус, так как внутри турели часто находятся взрывоопасные боеприпасы и важные члены экипажа.

Крушение (для Скиммеров)

Одним из главных недостатков скиммеров является хрупкость их системы двигателя. Обездвиженный танк обычно со скрипом останавливается, но Скиммер может внезапно оказаться падающим прямо на землю и взрывающимся в огненном шаре, убивающим всех на своём пути.

Если эффект заставляет Скиммер стать Неуправляемой, то вместо этого Скиммер терпит Крушение. Упавший Скиммер продвигается по земле 1d10 метров, и страдает от следующих эффектов.

- Если дистанция, на которую продвинулся Скиммер (или попытался продвинуться) во время этого хода равна Тактической Скорости или меньше, то он продвинется на половину дистанции, которую пытался преодолеть в текущем направлении. Дальше он полностью остановится. Брось 1d5 по **Таблице 7-34: Критические эффекты корпуса**; машина страдает от этого результата. Всё, во что она ударится, получает одно попадание, как если бы машина исполнила действие На таран! (смотри страницу 284), также она страдает и от последствий этого действия.
- Если дистанция, на которую продвинулся Скиммер (или попытался продвинуться) во время этого хода больше Тактической Скорости, то он продвинется на дистанцию, равную своей Тактической Скорости в направлении, указанном МИ, затем отклоняется на 1d10 метров в случайном направлении (смотри **Диаграмму Направлений** на странице 284) перед тем, как разбиться и полностью остановиться. Брось 1d10 по **таблице 7-32: Критические эффекты Корпуса** и машина страдает от полученного эффекта. Всё, с чем она сталкивается, получает одно попадание, как если бы машина исполнила обычное действие На таран! (смотри страницу 308).
- Если Скиммер Крушится двигаясь на своей Тактической скорости или выше, он может также перевернуться от удара. В таком случае, брось 1d10; при 6 или выше, он падает на крышу (или, если двигался на высокой скорости, то может даже перекрутится пару раз через себя). Когда бросается Критический Эффект, добавь +4 к броску. Если машина выжила, она теряет половину своей целостности, и должна быть починена перед повторным использованием. По решению МИ, она может быть также полностью разбита и непригодна.

Если Скиммер двигался более чем 10 метров над землёй перед крушением, результат ещё хуже. Пилот имеет время, чтобы сделать Очень Тяжёлую (-30) проверку Управление. Если он преуспеет, машина упадёт. Она будет уничтожена, и все внутри получат 2d10 очков ударного урона, которые игнорируют броню, и Оглушены на количество раундов, равное урону, который они получили (после их уменьшения бонусом Выносливости). Если он провалит проверку, машина грохнется на землю и взорвётся, как при результате 10+ по таблице **7-34: Критические эффекты корпуса** на странице 317. Люди могут выпрыгнуть в последнюю секунду соответственно правилам, тогда они получат урон от падения с той высоты, на которой пребывала машина в ход перед крушением.

Опрокидывание (для Шагоходов)

Если эффект заставляет Шагохода стать Неуправляемым, он Опрокидывается вместо этого. Когда Шагоход опрокидывается, водитель или всадник делает бросок по Диаграмме Направлений (смотри страницу 284) для определения направления, в котором машина упадёт; это также определит, какой стороной она упадёт. Шагоход получает 1d10 очков урона на эту сторону в случайно определённую зону. Если Шагоход падает с опасной высоты, он получает 1d10 ударного урона плюс 1 очко урона за каждый метр падения в случайно определённую зону. Этот урон игнорирует броню в обоих случаях. Оператор должен сделать Серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе будет Оглушен на 1 раунд. Если шагоход способен дальше двигаться, он может встать за полное действие.

Урон и Ремонт

Также, как раны требуют времени для лечения, машины требуют времени для починки. Вылетевшее гусеничное звено или поломанный снарядоподатчик не заберут более нескольких часов на замену, в то время как поломанная турель или сгоревший салон могут заставить томиться машину в доке починки неделями. Как игроки следят за своими персонажами, так же они должны уделять внимание тому, насколько повреждены их машины, чтобы содержать их на пике рабочего состояния.

Починка машин

В отличие от живых существ, машины не лечатся с течением времени и должны быть починены вручную. Некоторый ремонт легче других, некоторый требует больше времени, а некоторые состояния и вовсе могут сделать починку близкую к невозможной. Правила ниже содержат типы урона машин, какие умения нужны для починки, сложность ремонта, и его длительность.

Проверка Ремонта

Ремонт любого из различных типов урона (смотри **Особые Состояния** на странице 317) требует проверки Ремонта. Это стандартная проверка умения (смотри **Главу I: Игровой процесс** на странице 26), с тем исключением, что игроки могут использовать много разных умений вместо одного специфического (как Техпользование). Это делается для того, чтобы дать аколитам шанс починить незначительный урон, которые в то же время требуют значимых технических умений, таких как Запретные Знания (Адептус Механикус) и Техпользование, для более серьёзных повреждений.

Таблица 7-31: Эффекты от Критических Попаданий по Орудию

Критический урон	Критический Эффект
1	Сильное попадание оставляет пушку в целости, но отбрасывает стрелка с его места. Стрелок Оглушён на 1 раунд.
2	Скользящий удар выбивает оружие, выводит из строя боекомплект, изгибает дверь или вырубает систему питания. Это небольшие повреждения, но потребуют времени для их починки. Оружие немедленно заклинивает. Заклинивание устраняется обычным способом.
3	Попадание изрешечивает систему наведения, заграждает смотровую щель и заставляет расслаиваться внутреннюю обшивку, которая попадает стрелку в глаза. Все атаки, которые делаются с оружия, имеют штраф -10 на 1к5 раундов.
4	Со скрежещущим металлическим звуком, оружие стопорит на месте. Оружие страдает от особого состояния Стопор Оружия/Турели (смотри страницу 320). Орудие теперь может стрелять только прямо в том направлении, откуда оно произвело последний выстрел (или просто прямо, если оно ещё не стреляло). Если оружие является Починенным, вместо этого используй результат 5 по этой таблице.
5	Автоподатчик боезапасов или система управления мощностью орудия уничтожены, оставляя орудие неспособным заряжать боеприпасы. Оружие страдает от особого состояния Оружие Отключено (смотри страницу 321) пока не будет починено.
6	Система наведения орудия уничтожена взрывом. Оружие получает особое состояние Система Наведения Уничтожена(смотри страницу 320).
7	Автоподатчик боеприпасов или система управления мощностью оружия сильно повреждены, или возможно ствол оружия сломался от сильного попадания. Оружие всё ещё способно вести огонь, но с риском вызвать взрыв боеприпасов. Каждый раз, когда оружия стреляет, брось 1к10. При результате 3 или выше, совершите бросок урона против машины и любых стрелков, прикомандированных к этому оружию, если они стреляли с уничтоженного орудия, деля весь полученный урон наполовину. Если это случилось, оружие получает особое состояние Оружие Уничтожено (смотри страницу 321) и все оставшиеся боеприпасы в магазине взрываются.
8	Оружие взрывается и вырывается со своего места. Урон от взрыва разрывает корпус машины, возможно повреждая стрелка с этого оружия. Для каждого стрелка, оперировавшего данным оружием, брось 1к10; при результате 1 или 2, этот персонаж получает одно попадание с тем же типом урона как и у того попадания, что привело к этим последствиям, и урон равный четверти (округлено вверх) урона от попадания по машине.
9	Всё как выше, но взрыв влияет на весь экипаж. Каждый персонаж внутри получает 1 уровень Усталости, получает 1к10+6 взрывного урона в корпус, и должен пройти Серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе загорится. Если это случилось, переходи к таблице Горим! на странице 321. Любой, кто загорелся, может попытаться потушить огонь, как описано в правилах для огня на странице 289.
10+	Сила атаки настолько велика, что она уничтожает орудие и пронзает корпус машины, взрывая запас боеприпасов или систему подачи энергии на него. Машина немедленно взрывается. Она не может быть починена, и с нее не может быть спасена никакая экипировка. Каждый персонаж внутри получает 2к10+18 взрывного урона в случайно определённую зону. Каждый персонаж на расстоянии 2к10 метров от машины получает одно попадание на 1к6+6 очков взрывного урона в случайно определённую зону. Если машина имеет черту Открытая или Мотоцикл, каждый персонаж внутри может пройти Серьёзную (+0) проверку умения Уклонения, чтобы выпрыгнуть в последнюю секунду, избегая таким образом повреждений внутри машины. Каждый персонаж, который преуспел в проверке Избегания, получает 1к10+6 очков урона от взрыва машины.

Персонаж должен иметь тренировку хотя бы в одном следующем умении для попытки Ремонта:

- Общее Знание (Адептус Механикус)
- Общее Знание (Техно)
- Запретное Знание (Адептус Механикус)

Вместе эти три умения относятся к Основным умениям Ремонта, и они являются необходимым минимумом для наипростейшей проверки Ремонта. Персонажу не нужно овладевать всеми тремя умениями для попытки проверки Ремонта, но хотя бы один должен быть на уровне Знает (уровень 1). Многие проверки Ремонта также требуют дополнительных умений перед применением; любой необходимый для Ремонта дополнительное умение обозначается для каждого особого состояния отдельно.

Успешный результат отменяет особое состояние или ремонтирует целостность или Критический Урон, которые персонаж попытался исправить.

Некоторым проверкам Ремонта необходимы определённые умения, но персонаж не обязан делать проверку Ремонта, используя именно это умение. Например, ремонт Критически Повреждённой машины требует персонажа, владеющего Известным (ранг 1) или выше умением Техпользования или Ремесла (Оружейник), но если персонаж имеет Запретные Знания (Адептус Механикус) +20, то это повысит шанс преуспеть при проверке, тогда персонаж может сделать проверку, используя это умение вместо прочих. Так аколиты используют свои накопленные знания, чтобы делать более эффективный ремонт.

Сложность Ремонта

Сложность проверки Ремонта зависит от его сложности и местных условий: ремонтные станции, проблемы окружения, такие как штормы или метелицы, и так далее. Можно также уменьшить сложность проверки, имея более продвинутые умения, чем минимально требуемые. Каждое особое состояние имеет собственную Шкалу Сложности, но в дополнение к модификаторам в **таблице 7-35: Места и Условия Ремонта**, также может усложнять или упрощать проверки Ремонта.

Таблица 7-32: Эффекты от Критических Попаданий по Ходовой части

Критический урон	Критический Эффект
1	Разрушительное попадание по приводным механизмам или ногам заставляют оператора сражаться за удержание контроля над машиной. Он получает 1 уровень Усталости и должен пройти Серьёзную (+0) проверку Управление; если он провалит, используй Диаграмму Направлений (страница 284) для определения нового направления движение машины.
2	Машина сбивается с текущего курса, но ей не наносится никакого существенного повреждения. До конца следующего раунда она не может двигаться дальше своей дистанции Полного Движения своими силами. Имей ввиду, что она всё ещё может с помощью Неуправляемости или других эффектов быть заставлена передвинуться дальше, чем ей позволено.
3	Одна из гусениц машины, или одна из ее ног/осей получила сильное попадание, и теперь одна сторона приводных механизмов машины отвечают медленнее другой. Машина получает особое состояние Ходовая часть задета (смотри страницу 319).
4	Топливные или приводные системы машины получили скользящее попадание. Опасности взрыва нет, но ускорять двигатель становится намного тяжелее. Если оператор попробует исполнить действие, которое передвинет машину дальше, чем её дистанция Полного Движения, он должен сделать Сложную (-10) проверку Управление. Если он провалит на три или более степеней провала, двигатель машины заклинит, и она немедленно остановится; если это Скиммер, машина немедленно терпит Крушение (смотри страницу 313).
5	Водитель внезапно обнаруживает, что системы управления машиной совсем не отвечают...но машина всё ещё двигается! Колёсные или Гусеничные машины становятся Неуправляемыми, Скиммеры терпят Крушение (страница 313), а Шагоходы продвигаются вперёд на половину своей Тактической Скорости или Полного Движения перед Опрокидыванием (страница 313). Если машина не двигалась во время предыдущего раунда, этот результат не имеет эффекта (в то время как Скиммер в воздухе всё равно терпит Крушение).
6	Попадание отрывает гусеницу, повреждает коленный сустав, или врывается в грав-генератор, нанося множественные повреждения. Машина получает особое состояние Ходовая часть повреждена (смотри страницу 319). Если Тактическая Скорость снизится к 0, машина будет считаться имеющей вместо этого особое состояние Ходовая часть уничтожена. Она останавливается; в воздухе, Скиммер терпит Крушение как на странице 313.
7	Маленький внутренний взрыв заставляет оторванные болты рикошетить в водителя, или, возможно, контрольная панель взрывается водителю в лицо. Он получает 1 уровень Усталости, получает 1к10 очков ударного урона в голову, и должен пройти Сложную (-10) проверку Управление перед тем, как он сможет двигать машину следующего хода. Если машина уже двигалась, когда наступил этот результат, и оператор не может вернуть контроль, тогда машина становится Неуправляемая если это Колёсная/Гусеничная машина, и терпит Крушение если это Скиммер, или продвигается на половину своей тактической скорости или полное движение перед Опрокидыванием, если это Шагоход.
8	Двигатели машины выводятся из строя взрывом, в результате чего машина немедленно останавливает движение. Машина страдает от особого состояния Ходовая часть уничтожена (смотри страницу 319). Скиммеры при таком результате терпят Крушение (смотри страницу 313).
9	Силовая система или баки с бензином машины разрываются. Машина со скрипом останавливается и загорается. Машина получает особое состояние Ходовая часть уничтожена (смотри страницу 319) и теперь горит (смотри В Огне! в таблице на странице 321). Скиммеры при таком результате терпят Крушение как на странице 313.
10+	Удар попадает в приводной вал машины или воздействует на ее силовую систему. Машина немедленно кренится вперёд, перед тем как наконец-то перевернуться! Гусеничные, Колёсные машины и Скиммеры немедленно продвигаются вперёд на половину своей Тактической Скорости, а тогда переворачиваются и терпят Крушение (смотри страницу 313). Шагоходы продвигаются вперёд на половину своей Тактической Скорости перед Опрокидыванием. Всё, что установлено на крыше машины (турели, экипировка и особенно установленное оружие на цапфе) уничтожается. Незащищенная команда и пассажиры выбрасываются или раздавливаются. Другое оружие, установленное на корпусе машины, может использоваться, если в живых есть члены экипажа для этого. Машины полностью Неподвижна (и всё ещё вверх тормашками) и не может двигаться своими силами, пока ее не починят или не восстановят. Она получает особое состояние Ходовая часть уничтожена (смотри страницу 319); она не может быть отремонтирована, пока машину не вернут опять в рабочее положение.

Длительность Ремонта

Другим важным элементом в проверке Ремонта – это его длительность. Присоединение звеньев гусеницы, выпрямление вмятин в броне, или починка оружия, которое застопорило на месте, обычно занимает меньше времени, чем замена системы наведения или установка нового грав-двигателя. С каждым особым состоянием связана Длительность Ремонта, выраженная в часах, днях, неделях или даже месяцах, и персонажи должны определить, имеют ли они достаточно времени, чтобы сделать необходимую починку перед попыткой проверки Ремонта.

Получение дополнительных степеней успеха при проверке Ремонта уменьшают длительность ремонта, но дополнительные степени провала могут повысить её. Несколько степеней провала могут даже провалить проверку. Это значит, что она должна быть проведена повторно (с временем, уже потраченным) или, в некоторых случаях, это может привести к дальнейшим повреждениям ремонтируемого компонента. Каждое особое состояние имеет список дополнительных правил, но **Таблица 7-36: Модификаторы длительности успеха и провала Ремонта** имеет список дополнительных степеней успеха и степеней провала, которые могут уменьшить или увеличить длительность для любой проверки Ремонта.

Спешный Ремонт

ИП может ускорить ремонт, используя Спешную Работу. Она ополовинивает необходимую длительность (например, ремонт, который обычно занимает 12 часов, займёт 6), но проверка Ремонта получит -30 штраф.

Таблица 7-33: Эффекты от Критических Попаданий по Турели

Критический урон	Критический Эффект
1	Сильный сотрясающий удар оставляет пушку целой, но оглушает тех, кто ею управляет. Каждый персонаж внутри турели машины Оглушён на 1 раунд.
2	Мощный взрыв сотрясает турель, но видимого урона не заметно. Пушка Заклинивает (смотри страницу 277).
3	Попадание повреждает систему наведения, блокирует обзор или крошит броню, осколки которой забиваются в глаза стрелка. Все стрелковые атаки, сделанные с оружия, получают -10 штраф на 1к5 раундов.
4	Со скрежещущим звуком, турель застывает на месте. Пушка получает особое состояние Стопор Оружия/Турели (смотри страницу 320). Орудие теперь может стрелять только прямо в том направлении, откуда оно произвело последний выстрел (или просто прямо, если оно ещё не стреляло). Оружие на Цапфе сохраняет свою Зону Обстрела, даже если турель застопорило на месте.
5	Турель теряет питание, и перестает работать. Турель и вмонтированное в нее оружие целы, но поскольку питание отсутствует, стрелять может только оружие, установленное на цапфе; турель не может поворачиваться, пока системы питания не будут восстановлены. Если турель имеет дополнительную присоединённую к ней экипировку (такую как дополнительные прожекторы, коммуникационное оборудование и т.д.), то она отказывается работать. Во время ремонта повреждений, это считается особым состоянием Уничтоженное Оружие, но оружия внутри турели не нужно заменять, перед тем, как персонаж сможет сделать проверку Ремонта (смотри страницу 321).
6	Система наведения турели уничтожается взрывом. Каждое оружие не на цапфе, установленное на турели, страдает от особого состояния Система Наведения Уничтожена (смотри страницу 320).
7	Удар прошивает броню турели, оставляя после себя только бесполезные куски металла. Все последующие выстрелы, попадающие в турель машины, теперь бросаются против Задней стороны Брони машины, а не против Фронтальной, независимо от того, с какой стороны был произведён выстрел. Для целей ремонта Брони, учитывай, что машина уже потеряла 2к10 ОБ (смотри Утрата Брони, страница 320). Если это было попадание от стрелковой атаки, брось 1к10 для каждого члена экипажа. За каждый результат 1 или 2, персонаж получает попадание того же типа, что и попадание, которое вызвало данный эффект, и размер урона равен четверти исходного (округленного вверх). Машина получает черту Открытая, что может являться проблемой при пребывании в отравленной атмосфере, под водой или в вакууме.
8	Турель загорается, а некоторые её части и вовсе уносит взрывом. Любое оружие, установленное на нее или внутри нее, получают особое состояние Оружие Уничтожено. Любая экипировка на турели или внутри нее, уничтожается, а сама турель получает особое состояние Стопор Оружия/Турели. Дополнительно, турель загорается (смотри В Огне! таблицу на странице 321).
9	Как выше, но в дополнении огонь прорывается сквозь основной корпус машины, поджигая всё на своем пути. Каждый персонаж внутри подожженных частей машины, по выбору МИ должен пройти Серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе загорается (смотри В Огне! таблицу на странице 321). Любой, кто загорелся, может попытаться погасить огонь соответственно правилам на странице 289.
10+	Колоссальный взрыв отрывает турель от машины, покорёженные обломки которой взлетают в воздух, в то время как сама машина разлетается на части от второго взрыва. Машина уничтожена. Она не может быть починена, и экипировка внутри машины не может быть спасена. Каждый персонаж внутри турели сразу же умирает. Прочие персонажи, сидевшие в машине, получает 2к10+6 урона от Взрыва. Персонажи в радиусе 2к10 метров от машины получают 1к10+6 очков взрывного урона. Если машина имеет черту Открытая или Мотоцикл, каждый персонаж внутри может сделать Серьёзную (+0) проверку Уклонения, чтобы выпрыгнуть в последнюю секунду. Любой, кто преуспел, выживает, но всё равно получает 1к10+6 очков взрывного урона машины. Турель же отлетает на 3к10 метров в случайном направлении от взрыва машины, и наносит урон всему, во что она попадает на своём пути, с тем же результатом, как будто бы машина использовала действие На таран! на эту цель после передвижения на тактической скорости (смотри страницу 228).

Тщательный ремонт

Аколиты также могут потратить больше времени, чтобы исполнить Тщательный ремонт. Он увеличивает длительность наполовину (например, обычные 12 часов займут 18), но проверка Ремонта получит +30 бонус.

Очень длительный ремонт

Некоторые чрезвычайно сложные или трудоемкие ремонты могут заставить аколитов потратить месяцы (в повествовательном времени) на проведение серии ремонтных работ. В таких ситуациях МИ и игроки могут решить, сколько проверок Ремонта они должны сделать на протяжении этого времени, или объединить разные необходимые проверки в серию, либо даже в единичную проверку. Для длительных продолжительностей МИ нужно определить модификаторы для дополнительных степеней успеха и провала, с **Таблицы 7-36: Модификаторы длительности успеха и провала Ремонта** на странице 319, экстраполируя её примеры для создания более длительных сроков.

Таблица 7-34: Эффекты от Критических Попаданий по Корпусу

Критический урон	Критический Эффект
1	Силой попадания машину бросает в сторону, заставляя всех внутри хвататься, кто за что видит, чтобы остаться на местах. Любой член экипажа, кто не пристёгнут, или другим образом не обезопасен, должен пройти Ординарную (+10) проверку Выносливости, иначе будет Оглушён на 1 раунд.
2	Внутренняя система топливоподачи машины разрывается, выпуская непрозрачное, но не смертельное облако в отсек экипажа. Пока утечка не устранена, экипаж получает -20 ко всем проверкам действий в машине. Любой внутри машины может потратить полное действие в этот ход, чтобы закрыть утечку без проверки.
3	Резкий взрыв встряхивает машину, разбрасывая в ней объекты интерьера. Любой член экипажа, кто не пристёгнут, или другим образом не обезопасен, должен пройти Ординарную (+10) проверку Выносливости, иначе будет Оглушён на 1к5 раундов. Все, кто находятся на борту машины, получают -10 штраф к дальним атакам до конца следующего раунда.
4	Некоторые электрические кабели или силовые муфты взрываются от попадания, разбрасывая снопы искр на членов экипажа. Случайно выбранный член экипажа получает 1 уровень Усталости и одно попадание на 1к10+6 очков ударного урона в корпус.
5	Некоторые пластины корпуса изгибаются и отлетают, ослабляя машину. Уменьшаются очки Брони стороны машины, в которую попали атакой на 1к10, пока машину не починят.
6	Небольшой взрыв проникает в отсек экипажа, повреждая внутренние системы и раня экипаж. Каждый персонаж в зоне, подверженной эффекту (определяется МИ), получает 1 уровень Усталости, одно попадание на 1к10+6 очков взрывного урона в корпус, и должен пройти Серьёзную (+0) проверку Ловкости, иначе загорится (смотри страницу 289). Если это случилось, смотри таблицу В Огне на странице 321.
7	Попадание проникает сквозь броню машины, оставляя только бесполезные осколки металла. Уменьши очки Брони стороны, в которую попали атакой, на половину (округлено вверх), пока машину не починят. Для каждого результата 1 или 2 персонаж получает попадание того же типа, что и попадание, которое вызвало данный эффект, и размер урона равен четверти исходного (округленного вверх). В дополнение, машина получает черту Открытая, что может являться проблемой при пребывании в отравленной атмосфере, под водой или в вакууме.
8	Все эффекты, как сверху, но машина также загорается! Переходи к таблице В Огне! на странице 321.
9	Короткий, мощный взрыв вспыхивает в машине. Панели брони отлетают, орудия взрываются, приводной механизм машины ломается, что приводит к её остановке. Машина теперь – разрушенный остов, и получает особое состояние Машина Уничтожена (смотри страницу 320). Брось 1к10 для оставшегося оружия в машине; при результате 5 или ниже, оно получает особое состояние Оружие Уничтожено (смотри страницу 321). Каждый персонаж внутри машины получает 1к10+6 очков урона в случайно определённую зону, и должен пройти Сложную (-10) проверку Выносливости, иначе будет Оглушён на 1к10 раундов. Скиммеры автоматически терпят Крушение как на странице 313.
10+	Податчик боеприпасов, реактор, или топливный бак машины получают прямое попадание, и машина взрывается изнутри. Осколки расплавленного металла разлетаются во все стороны, а машина превращается в дымящийся кратер. Машина уничтожена и не может быть починена. Экипировка внутри машины не может быть спасена. Каждый персонаж внутри получает 2к10+18 очков взрывного урона в случайно определённую зону. Любой в радиусе 2к10 метров от машины получает 1к10+6 очков взрывного урона. Если машина имеет черту Открытая или Мотоцикл, каждый персонаж внутри может сделать Серьёзную (+0) проверку Уклонения, чтобы выпрыгнуть в последнюю секунду. Любой, кто преуспел, выживает, но всё равно получает 1к10+6 очков урона от Взрыва машины.

Особые состояния

Обгоревшие панели и вмятины в кузове являются относительно незначительными проблемами. Более существенные повреждения могут иметь некоторые специфические последствия для машины, и такие последствия называются особыми состояниями. В любом случае, для их ремонта понадобятся правильная экипировка и замена частей. Персонаж не может отремонтировать пропавшую броню или уничтоженное оружие, если он не имеет замены. За МИ остается последнее слово, кто может попытаться выполнить ремонт, может ли его сделать ИП, и возможен ли ремонт вовсе.

Этот раздел содержит информацию для разнообразных особых состояний и их ремонта. Каждый раздел содержит требования к умениям (то есть сверх Основных умений Ремонта) плюс сложность проверки ремонта и длительность ремонта (которые очень зависят от того, какими умениями владеет персонаж, проходящий проверку Ремонта). Если есть какие-то дополнительные бонусы или штрафы за дополнительные степени успеха или провала при проверке Ремонта, то они также указаны тут.

Легко повреждённая

Требования умений: Основные умения Ремонта
Сложность Ремонта: Серьёзная (+0). Ординарная (+10) если персонаж имеет Техпользование, Ремесло (Оружейник) или Ремесло (Техномант).
Длительность ремонта: Различная/1 час за отремонтированное очко целостности.

Легко повреждённые машины легче починить, и они могут быть, в общем, отремонтированы экипажем и оператором с базовыми практическими знаниями технологии. Если машина получила урон, меньше половины ее целостности (округлено вверх), она Легко повреждена. Легко повреждённые машины могут сражаться без штрафов.

Чтобы починить весь урон легко повреждённой машины, персонажу нужно сделать просто одну проверку Ремонта (а не по одной проверке за каждое очко целостности).

Тяжело повреждённая

Требования умений: Основные умения Ремонта
Сложность Ремонта: Напряженная (-40). Тяжелая (-20) если персонаж имеет Ремесло (Техномант). Серьёзная (+0) если персонаж имеет Техпользование или Ремесло (Оружейник).
Длительность ремонта: Различная /4 часа за отремонтированное очко целостности

Тяжело повреждённые машины требуют значительного количества времени и сил для ремонта, и становятся большой обузой без него. Если машина получила урона больше чем половина её целостности (округлено вверх), но ещё не получила Критического Урона (кроме как от Праведной Ярости), то считается, что она Тяжело Повреждена. Тяжело Повреждённые машины получают -10 штраф ко всем проверкам Управления в дополнение ко всем штрафам или бонусам, что она возможно уже имеет.

Починка всей целостности Тяжело повреждённой машины требует одной проверки Ремонта за каждые 5 единиц целостности (или их части). Когда целостность Тяжело Повреждённой машины отремонтирована до половины её начального значения, машина тогда считается Легко Повреждённой.

Критически поврежденная

Требуемые умения: Техпользование или Ремесло (Оружейник)
Сложность Ремонта: Серьёзная (+0). Ординарная (+10) если персонаж имеет и Техпользование и Ремесло (Оружейник).
Длительность ремонта: Различная /1 день за отремонтированное очко Критического повреждения.

Критически поврежденные машины требуют внушительного количества времени на ремонт, и только редкие личности, одарённые забытыми знаниями Омниссии действительно способны успокоить раненый дух машины и вернуть в неё жизнь ещё раз. Если машина получила Критический Урон (за исключением критического урона нанесённого Праведной Яростью), она Критически Повреждена. Редкий командир посылает в бой настолько повреждённую машину, но если Критически Повреждённую машину таки заставили сражаться, её оператор получает -20 штраф ко всем проверкам Управление в дополнение ко всем другим штрафам и бонусам, что она возможно имеет.

Перед любым восстановлением целостности должен быть убран Критический Урон, и каждое очко Критического Урона Критически Повреждённой машины ремонтируется отдельно. Когда Критически Повреждённой машине починили каждое очко Критического Урона, она становится Тяжело Повреждённой. Ремонт Критического Урона не изменяет никаких сопутствующих особых состояний, таких как уничтоженные орудия или иммобилизация машины.

Таблица 7-35: Места и Условия Ремонта

Модификатор проверки Ремонта	Пример
+30	Почётный и древний мир-кузница. Хорошо укомплектованный ремонтный завод.
+20	Полевая база с обильными припасами. Мир-улей с превосходным мастерством производства.
+10	Место, далёкое от вражеского огня. Мир-улей с обычным мастерством производства. Полевой лагерь с базовыми ремонтными запасами.
+0	Необходимые инструменты и запасы. Спокойная погода или удалённость от вражеского огня.
-10	Рудиментарное или неисправное ремонтное оборудование/инструменты. Близость к активным полям битвы или восстаниям. Заброшенный или захудалый мир-кузница. На открытом воздухе без доступа к нормальным заводам. Разрушительная, ненастная погода.
-20	Разрушенный мир-кузница. Муссонные шторма, метели или песчаные бури. Всепроникающие и бесконечные насекомые. Под артиллерией или воздушной бомбардировкой. Примитивная местная отсталая производственная база.
-30	Горячая пустыня или бесконечный ледниковый покров. Плотные (и, возможно, плотоядные) джунгли. Бедная на припасы полевая база или лагерь. В гуще текущей битвы. Под орбитальной бомбардировкой. В плену у культа, доминирующего в регионе.

Строение Машины

Каждая раса конструирует свои машины на разной технологической базе, и имеется множество их видов техники, способ изготовления которой очень прост либо чрезмерно сложен. Имперские гражданские автокары и мотоциклы могут сильно отличатся в сложности и изощрённости от боевых машин Имперской Гвардии. Некоторые виды машин, такие как множество подульевых вагонеток или орочьих боевых багги, являются не более чем ветхим сборищем любых доступных материалов, и при их создании не особо задумывались над дизайном. Другие, в частности еретические ксено-технологии древних эльдар, являются настолько развитыми, что их непостижимо сравнивать с человеческими. В таких случаях МИ должен модифицировать требования умений, сложность ремонта, и его длительность, чтобы лучше отобразить альтернативную конструкцию машины, которая соответствует такому типу машины.

Обгорела

Требуемые умения: Основные умения ремонта.
Сложность Ремонта: Обыденная (+20)
Длительность ремонта: Различная /1 час за каждые 6 раундов/30 секунд (или их часть) которые машина горела, или которые внутри неё был горящий член экипажа.

Естественно, что огонь настолько же опасен для машины, как и для её экипажа. Открытые провода и кабели могут оплавиться, топливо может загореться, и даже что-то простое, как кресло и контрольная панель, могут быть уничтожены огнём, делая вождение машины сложным или даже невозможным. Машины, которые некоторое время горели от Критического Урона, или в которых был член экипажа либо пассажир, что горел, называются Обгоревшими. Все проверки Управления Обгоревшей машины получают -10 штраф. Смотри таблицу В Огне! на странице 321 для детальной информации о том, что случается, когда машина загорелась.

Ходовая часть задета

Требуемые умения: Основные умения ремонта. **Сложность Ремонта**: Серьёзная (+0). Ординарная (+10), если персонаж имеет Техпользование, Ремесло (Оружейник) или Ремесло (Техномант).
Длительность ремонта: 4 часа (она может быть увеличена или уменьшена в зависимости от различных чёрт машины; смотри страницу 313).

Машина что имеет состояние Ходовая часть задета уменьшает свою Тактическую Скорость на 1к10, и водитель должен пройти Серьёзную (+0) проверку Управления в начале хода, если он хочет повернуть машину более 1 раза за ход. Если оператор провалит проверку Ремонта на три или более степеней провала, это значит, что-то пошло не так во время ремонта. В таком случае машина получает состояние Ходовая часть повреждена.

Ходовая часть повреждена

Требуемые умения: Ремесло (Техномант).
Сложность Ремонта: Очень Тяжёлая (-30). Тяжёлая (-20) если персонаж имеет Техпользование или Ремесло (Оружейник).
Длительность ремонта: 16 часов (она может быть увеличена или уменьшена в зависимости от различных чёрт машины; смотри страницу 313).

Машина, у которой Ходовая часть поврежден, уменьшает свою Тактическую Скорость на 2к10 и Крейсерскую Скорость наполовину. Если оператор провалит проверку на три или более степеней, тогда что-то идёт не так во время ремонта. Машина получает состояние Ходовая часть уничтожена.

Ходовая часть уничтожена

Требуемые умения: Техпользование или Ремесло (Оружейник).
Сложность Ремонта: Напряженная (-40). Тяжёлая (-20) если персонаж имеет Техпользование И Ремесло (Оружейник).
Длительность ремонта: 2 дня (она может быть увеличена или уменьшена в зависимости от различных чёрт машины; смотри страницу 313).

Машина, что страдает от состояния Ходовая часть уничтожена, не может передвигаться своими силами. Если персонаж провалил проверку на три или более степеней,

Таблица 7-36: Модификаторы времени успешного и проваленного ремонта

Необходимая длительность ремонта	Степени успеха (каждая дополнительная)	Степени провала (каждая дополнительная)
До 4 часов	-10 минут	+10 минут
Более 4 часов и до 8 часов	-20 минут	+20 минут
Более 8 часов и до 16 часов	-30 минут	+30 минут
Более 16 часов и до 48 часов	-1 час	+1 час
Более 2 дней и до 7 дней	-4 часа	+4 часа
Более 1 недели и до 2 недель	-12 часов	+12 часов
Более 2 недель и до 4 недель	-1 день	+1 день
Более 4 недель и до 2 месяцев	-4 дня	+4 дня
Более 2 месяцев и до 4 месяцев	-12 дней	+12 дней

тогда что-то пошло не так во время ремонта, и персонаж должен повторить ремонт с нуля. Время, потраченное на ремонт ходовой части машины, включая всё дополнительное, проходит впустую.

Утрата Брони

Требуемые умения: Основные умения Ремонта. **Сложность Ремонта**: Тяжёлая (-20). Серьёзная (+0) если персонаж имеет Ремесло (Оружейник). **Длительность ремонта**: Различная /4 часа за каждые 5 очков (либо их части) ремонтируемой Брони.

Когда машина Утрачивает Броню из-за Критического Урона, она может быть восстановлена, разделяя утраченную броню на группы по 5 ОБ и делая проверку ремонта для каждой отдельной группы. Если персонаж проваливает проверку Ремонта на 3 или более степеней провала, тогда броня установлена неправильно, и проверка ремонта для такой группы ОБ должна быть проведена заново.

Система Наведения Уничтожена

Требуемые умения: Техпользование или Ремесло (Оружейник), *И* либо Общие Знания (Адептус Механикус), либо Запретные Знания (Адептус Механикус).
Сложность Ремонта: Очень Тяжёлая (-30). **Длительность ремонта**: 1 неделя (2 недели, если машина имеет черту Сверхтяжёлая)

Когда у машины Система Наведения Уничтожена из-за эффектов Критического Урона, она получает -20 штраф на все выстрелы из этого оружия (или из зоны, такой как турель, если это там уничтожена система наведения). Ремонт системы наведения оружия зачастую является сложным и очень длительным процессом, включающим установку наводящих когитаторов и усмирение священных духов машины, и только искушённый в законах и ритуалах Бога Машины обладает необходимыми знаниями для свершения таких сложных задач. Провал проверки Ремонта на возобновление системы наведения машины обозначает, что дух машины отказывается от нового жилища; проверка Ремонта должна быть проведена заново. Дополнительно, персонаж, что делал бросок, должен провести день в безмолвной медитации и настрое на Деяния Во Имя Омниссии за каждую степень провала при проверке Ремонта. Он может перебросить проверку Ремонта после того, как поймёт, чем он мог расстроить духа машины.

Машина Уничтожена

Требуемые умения: –
Сложность Ремонта: –
Длительность ремонта: –

Многие результаты по таблицам Критических Эффектов означают, что машина была уничтожена из-за внутреннего взрыва. Это состояние не может быть починено, но предметы внутри всё ещё могут быть восстановлены по решению МИ. Установленные на машине оружия, которые не были уничтожены, могут быть сняты; это требует проверки Ремонта для починки состояния Оружие Уничтожено (смотри страницу 321). Если персонаж, бросающий такую проверку, преуспеет, оружие может быть снято и установлено на другую машину. В любом случае, за МИ последнее слово в том, что может быть спасено и какую специальную экипировку должен иметь персонаж перед тем, как он будет вытаскивать какое либо экстраординарно тяжёлое или громоздкое оружие.

Стопор Оружия/Турели

Требуемые умения: Ремесло (Техномант).
Сложность Ремонта: Серьёзная (+0) для нетурельных орудий. Тяжёлая (-20) для Турельных орудий. Если персонаж имеет Техпользование или Ремесло (Оружейник) он получает (+10) бонус.
Длительность Ремонта: 16 часов для нетурельного оружия. 48 часов для турельного оружия.

Иногда крепление оружия может быть повреждено, даже если само оружие остаётся нетронутым. Оружия, которые имеют состояние Стопор Оружия/Турели могут делать дальние атаки, но теряют свой сектор обстрела, и считаются Фиксированным Оружием пока это особое состояние не будет отремонтировано. Если персонаж провалил проверку Ремонта на три или более степеней провала, что-то ужасно пошло не так, и он должен произвести ремонт с самого начала.

В ОГНЕ!!!

Загоревшаяся машина — плохой знак для всех. В отличие от живых существ, которые предпочитают бегать с воплями вокруг, перед тем, как упасть мёртвыми, машины имеют чудесную привычку взрываться, если они горят очень долго, так как топливные баки, ядро реактора и запасы боеприпасов детонируют. Если это случается, от машины (или от команды) остаётся очень мало.

Машина в огне

Каждая секунда для горящей машины – это момент, когда что-то нестабильное может загореться и взорваться. Если машина загорелась, МИ должен бросить 1к10 для неё в конце каждого раунда со следующими результатами:

Таблица 7-37: Горящая машина

Бросок к10	Эффект
1-9	Брось опять в конце следующего раунда
10	Что-то взрывается, и машина получает 8 очков Критического Урона в Корпус (игнорируя броню).

Шанс взрыва увеличивается каждый раунд. Для каждого раунда после первого, если машина остаётся горящей, МИ должен добавить +1 к броску (например, в конце четвёртого раунда горящей машины, МИ добавит +3 к Броску).

Внутри горящей машины

Если быть возле горящей машины – это плохо, то быть внутри такой машины намного хуже. Пассажиры и экипаж имеют ограниченное время погасить огонь перед тем, как что-то жизненно важное (и взрывоопасное) будет уничтожено. В начале каждого хода члена экипажа или пассажира, он может попытаться погасить огонь, используя внутреннюю систему подавления огня, огнетушители или то, что есть под рукой. Это всё делается через полное действие с Тяжёлой (-20) проверкой Ловкости. Если персонаж преуспел, он гасит огонь, и экипаж может вздохнуть с облегчением (также, машина всё-ещё может опять загореться). Если персонаж провалил проверку, машина остаётся горящей, пока огонь не потушат или она не взорвётся.

МИ может увеличить или уменьшить сложность проверки в зависимости от разных условий (тушить огонь посреди ливня намного легче, чем посреди палящей пустыни). Экипаж внутри горящей машины получает -20 штраф ко всем проверкам (-20 штраф уже включён к проверке Ловкости, описанной вверху, так что применять его не требуется).

Если огонь успешно погашен, экипаж и пассажиры могут действовать обычно с этого момента без -20 штрафа. Машина же получает особое состояние Обгорела, как на странице 319.

Экипаж и пассажиры В Огне!

Как указано в результатах таблиц Критических Эффектов Машины, для членов экипажа есть возможность загореться даже тогда, когда сама машина не горит. Когда член экипажа или пассажир горит, он следует стандартным правилам для горения (смотри страницу 289). В конце каждого раунда, в котором внутри машины пребывали горящие пассажиры, МИ должен бросить 1к10 для каждого такого персонажа. При результате 10, машина также загорается. При любом другом результате – машина не загорается.

Оружие Уничтожено

Требуемые умения: Основные умения Ремонта.
Сложность Ремонта: Серьёзная (+0) для оружия на Спонсоне/Цапфе. Тяжёлая (-20) для Фиксированных/Корпусных/Турельных орудий. Если персонаж имеет Техпользование или Ремесло (Оружейник) он получает (+10) бонус.
Длительность Ремонта: 8 часов для оружия на Спонсоне/Цапфе. 16 часов для Фиксированных/Корпусных/Турельных орудий.

Орудия, которые получили состояние Оружие Уничтожено, не могут быть починены, они должны быть заменены. Сначала аколит должен заполучить новое оружие для замены уничтоженному (как, например, через проверку Реквизиции на странице 173). Когда оружие для замены получено, проверка Ремонта делается по правилам установки нового оружия. Если персонаж провалит проверку Ремонта на два или более степеней провала, то он установит оружие неправильно и должен начать ремонт сначала.

Оружие Отключено

Требуемые умения: Основные умения Ремонта.
Сложность Ремонта: Ординарная (+10) для оружия на Спонсоне/Цапфе. Тяжёлая (-20) для Фиксированных/Корпусных/Турельных орудий. Если персонаж имеет Техпользование или Ремесло (Оружейник) он получает (+10) бонус.
Длительность Ремонта: 4 часа для оружия на Спонсоне/Цапфе. 8 часов для Фиксированных/Корпусных/Турельных орудий.

Оружие, которое получило состояние Оружие Отключено из-за Критических Эффектов Машины по таблицам, не может делать стрелковые атаки (или в редких случаях, рукопашные атаки для оружия, предназначенного для ближнего боя), пока не будет починено с использованием проверки Ремонта. Если персонаж провалил проверку Ремонта на три или более степеней провала, что-то пошло ужасно не так, и оружие теперь чересчур повреждено и требует замены (смотри Оружие Уничтожено).

Глава VIII: Инструменты повествования

В то время как напряженный, захватывающий бой является важным компонентом игр **Dark Heresy**, он представляет собой лишь часть событий, в которых будут участвовать персонажи в процессе их приключений. В этой главе рассматриваются такие случаи, как путешествия через опасные земли и вступление в деликатные социальные маневрирования, а также последствия воздействия ужасающих событий и порчи Варпа, вместе с правилами и рекомендациями для расследований, призыва персонажей поддержки и использования очков судьбы.

Повествовательное время

«Мы находимся в состоянии войны с силами слишком ужасными, чтобы их постичь. Мы не можем позволить себе милосердие. Милосердие разрушает нас, ибо оно ослабляет нас и истощает нашу решимость. Отбросьте подобные мысли. Они не достойны инквизиторов на службе Императору. В нашей решимости, мы отражаем Его Волю»

— Изречения инквизитора Еноха, стих 47

В лихорадке боя, каждый момент может означать жизнь или смерть для персонажей, вовлеченных в него. Поэтому в бою и в некоторых других чувствительных ко времени задачах, игровой процесс управляется в пошаговом времени, с событиями, разбитыми на раунды, во время каждого из которых каждый персонаж получает очередь действовать. Вне боя, такая структура является ненужной и будет мешать, а не улучшать игру. Когда аколиты не сражаются, **Dark Heresy** играется в более свободной форме. При этом МИ описывает сцены и события, а также состояние игроков, их

реакции и необходимые проверки для критических моментов дальнейшего формирования текущей истории группы. Этот подход называется повествовательное время. Повествовательное время—это широкая категория, которая включает в себя практически любые события, происходящие с участием аколитов вне боя. Оно включает в себя широкий спектр деятельности, которая может быть разбита на столкновения.

Столкновения

В повествовательном времени, центр внимания фокусируется на разных объектах в зависимости от выполняемых аколитами задач. Отличительной чертой повествовательного времени является то, что, в отличие от пошагового времени, нет никаких установленных единиц времени или порядка, в котором происходят действия. В зависимости от потребностей истории, МИ может тщательно описать детали окружения аколитов, НИП и события, происходящие вокруг них, или же он может обрисовать это в общих чертах, чтобы переместить историю на более важный момент. Например, МИ мог бы описать в деталях каждую комнату, когда аколиты аккуратно пробираются через руины храмового комплекса ксеносов, тщательно проверяя наличие древних ловушек и других опасностей. В другом случае, МИ может просто использовать только несколько фраз, чтобы описать недели или месяцы небогатого на события путешествия через Варп на борту пустотного корабля (в связи с чем любой Императоробоязненный гражданин должен вздохнуть с облегчением и вознести молитву благодарности).

Действие в ролевой игре перемещается между сегментами, называемыми столкновениями. Столкновения могут охватывать периоды времени, от нескольких минут до нескольких часов или даже больше, но, как правило, ограничены попыткой аколитов достичь конкретной цели.

Возвращаясь к примерам выше: каждая комната храма ксеносов могла бы подойти в качестве отдельного столкновения, возможно, в последствии приводящего к новому столкновению, во время которого аколиты встретят врага или особенно дьявольскую ловушку; в то время как всё межзвездное путешествие может рассматриваться как одно столкновение с простой задачей—достичь своей цели, не вызывая слишком много неприятностей по пути.

МИ определяет, где одно столкновение заканчивается, а другое начинается. Это, как правило, происходит естественным образом, без необходимости специального учета или объявлений. В качестве общей рекомендации: одно столкновение заканчивается, а другое начинается, когда аколиты перемещаются на новое местоположение (хотя определение местоположения зависит от потребностей истории), или когда происходит изменение категории столкновения в ответ на действия аколитов. Например, выхватывание пистолета является хорошим способом начать боевое столкновение! Аколиты участвуют в ошеломляющем множестве деятельности всех видов во время их служения трону, но для удобства, считается, что в первую очередь столкновения попадают в одну из пяти категорий: социальные, исследовательские, путешествия, боевые, или время простоя.

Социальные столкновения

Во время социального столкновения, аколиты взаимодействуют с НИП в первую очередь посредством общения. Эти взаимодействия могут быть положительными или отрицательными, начиная от дружественного подшучивания до едва скрываемых угроз. Социальное столкновение может включать в себя попытку аколитов убедить охранника принять их поддельные идентификаторы и предоставить им доступ в запретную зону, или может быть допросом завсегдатаев таверны в улье, для нахождения информации об известном преступном лорде. Ставки в социальном столкновении могут быть столь же высокими, как и в сражении. Например, судьба мира может зависеть от успеха аколитов в допросе лидера мощного культа. Или аколитов казнят, если они должным образом не оправдают свои действия перед планетарным магистратом в формальном суде.

Социальные столкновения часто играют важную роль в расследовании аколитов. В то время как слежка и исследование заплесневелых фолиантов неотъемлемая часть столкновений, почти все расследования требуют от аколитов задавать вопросы или общаться с живым человеком (или чем-то похожим). Многие расследования аколитов начинаются с расспросов, как то: общение с местными жителями под прикрытием, или обсуждение с властями подробной информации о месте преступления. Как служителям инквизитора, большинству аколитов не привыкать к допросам. В бою, мудрые аколиты стремятся брать пленных, когда это возможно. Живые заключенные на допросе могут выдать важную информацию, способствующую продвижение расследования.

Социальные столкновения обычно заканчиваются или достаточно мирно для всех вовлеченных сторон (в таком случае все извиняются и расходятся восвояси, уже, возможно, формируя план мести), или эскалацией, с которой начинается боевое столкновение. Более подробную информацию о социальных взаимодействиях можно найти на странице 337.

Исследовательские столкновения

Исследовательские столкновения происходят, когда в центре внимания оказывается взаимодействие аколитов с окружением, например, навигация через опасное болото или поиск улик на месте ужасающего убийства. Обычно МИ устанавливает сцены для игроков, когда начинается исследовательское столкновение, так что игроки могут принимать обоснованные решения в отношении действий своих аколитов. В зависимости от ситуации, МИ может назначить проверку, а может и не назначать: перемещение на другую сторону часовни легко осуществимо, но

лавирование в древесном куполе мира смерти над токсичным болотом может потребовать ряда проверок на основе ловкости. В случае необходимости любых испытаний, после их проведения МИ рассказывает о результатах и описывает любые изменения в окружении в результате действий аколитов, или описывает другое вновь обнаруженное место. Очевидно, что исследовательские столкновения часто возникают в течение расследования аколитов, а часто и в качестве прелюдии к бою или иному типу столкновений.

Исследовательские столкновения почти всегда совершаются в повествовательном времени, как действие, зависящие от подхода аколитов. Это не означает, что время не существенно – исследовательские столкновения могут быть столь же смертоносными, как и сражение: от попытки аколитов избежать лавины, до попадания в ловушку в грузовом отсеке пустотного корабля во время утечки атмосферы. Тем не менее, эти виды ситуаций, как правило, зависят от того, как аколиты реагируют на ситуации, а не в каком порядке они это делают, и не зависят от борьбы с врагами. В некоторых редких случаях, МИ может найти целесообразным использование пошагового времени, если это действительно необходимо. Поскольку окружение не активно в отличие от аколитов (по крайней мере, обычно), встречные проверки умений редко используются в ходе исследовательских столкновений.

Столкновения в путешествиях

Столкновения в путешествии происходят, когда аколиты должны переместиться из одной локации в другую. В то время как некоторые поездки могут быть столь просты, что игроки просто объявляют свой пункт назначения, другие могут быть столкновением сами по себе. Это тот случай, когда путешествие включает в себя некоторый элемент риска, неважно, телесные это раны или возможность опоздать или заблудиться. Столкновение в путешествии может потребовать от аколитов проложить свой путь по незнакомой местности, например, густому лесу или полуразрушенному подулью. Многие умения могут быть полезны во время столкновений в путешествии. В частности, многие подобные столкновения требуют проверки Навигации для того, чтобы читать карту, придерживаться правильного курса и судить о направлении, когда нет надежной тропы. Проверку Бдительности можно использовать, чтобы определить, способны ли аколиты вовремя распознать опасность, такую как враждебные создания или НИП, ловушки или природные опасности.

Большинство проблем во время столкновения в путешествии обычно возникает под влиянием окружения, через которое аколиты путешествуют. Столкновение в путешествии, вероятно, будет прервано другими типами столкновений, которые аколиты должны пройти, прежде чем вернуться к своей поездке. Такие столкновения могут варьироваться от выбора направления в лабиринте внутренней части улья, остановка для боя с хищником-ксеносом, или остановка, чтобы исследовать особенно интересное место. Полные правила передвижения в пошаговом и повествовательном времени смотри в разделе **Передвижение** на странице 299.

Навигация и исследование

Путешествие часто является большим, чем просто перемещение из одного места в другое. Для аколитов в новой местности, оно может стать трудным, даже если место назначения известно. Иногда достаточно наличия многочисленной живности, чтобы путешествие могло стать проблемой, так как многие расследования могут привести во враждебные районы, где само окружение представляет опасность. В таких ситуациях, персонажам часто приходится использовать навыки, чтобы успешно пройти пустошь между ульями, или ориентироваться в глубинах кислотного леса на мире смерти. Эти действия осуществляются, преимущественно, в повествовательном времени, хотя при определенных обстоятельствах для особо напряженных событий МИ может перейти к пошаговому времени.

Навигация вступает в игру на многих мирах и во многих сеттингах, особенно для аколитов-новичков, еще не побывавших в большом количестве мест за пределами их родного мира. Проверки умения Навигации могут позволить персонажам определить, где они оказались после того, как их Аквилла Лендер разбился в пустыне на пути к месту встречи, или когда они в темноте подулья в течение многих часов подряд успешно ускользали от хищного зверя. Они также вступают в игру, чтобы определить курс по, казалось бы, бесконечному океану в порт, прежде чем закончатся аварийные рационы, или установить маршрут через ряд извилистых долин, чтобы достичь тайника Безликих торговцев с реликвиями ксеносов. Это умение также можно использовать, чтобы не потеряться и придерживаться правильного пути или устанавливать маршрут, как только сбились с него. Незнакомое окружение часто полно обманчивых троп, уводящих в сторону, или закольцованных, которые могут увести персонажей от места их назначения, особенно в лесной глуши или бесконечных руинах древнего ксеногорода.

Незнакомое и сложное окружение также часто требует проверок, используемых не только для выявления улик или других объектов расследования. Умение Выживания возможность найти персонажам места поиска жизненно важных элементов, таких как питьевая вода, и необлученная еда. Примером может быть добывание еще съедобных рационов в остове огромного танка или обнаружение карманов с дождевыми осадками в трещинах породы, находящихся в зарослях плотоядной флоры. Как проверка Навигации применяется, чтобы убедиться, что отряд сохраняет свой курс во время путешествия, так и проверка Выживания может использоваться периодически, чтобы обеспечить сохранение здоровья аколитов, если они не имеют своих собственных запасов. Если они активно кого-то выслеживают, то Бдительность может быть использована, чтобы взять след для успешного следования за добычей и периодически снова может потребоваться, чтобы гарантировать, что они не потеряли свою цель. Использование Дрессуры при умении Выживания может превратить местную фауну в ездовых зверей; этот процесс может занять день или дольше, но даст очень полезные средства для пересекания опасной местности. Такие звери могут даже быть проданы и дарованы уважаемым

помощникам по окончании миссии, возможно увеличивая там Влияние аколитов и формируя полезные контакты, если аколиты вдруг вернутся.

Боевые столкновения

Боевые столкновения происходят, когда аколиты участвуют в чувствительном ко времени конфликте, где каждый миг имеет значение, и синхронизация действий каждого персонажа в значительной степени влияет на конечный результат. Чаще всего, боевые столкновения являются борьбой за жизнь с участием пушек, клинков, или даже голых кулаков. Боевые столкновения могут также включать в себя бешеную погоню на автокарете или бег наперегонки со временем, когда аколиты пытаются остановить поврежденный шаттл, падающий кометой на землю.

Когда начинается боевое столкновение, игра переходит из повествовательного времени в пошаговое время. Одним из признаков того, что боевое столкновение началось, является призыв мастера игры к броску на инициативу. Полную информацию о боевых столкновениях можно найти на странице 265 в **Главе VII: Бой**.

Простой

Игроки заниматься всеми видами захватывающих событий в ходе игры **Dark Heresy**, но между душераздирающими поединками, драматичными спорами и бесстрашными разведывательными вылазками, действие часто затихает. Иногда аколиты должны путешествовать на борту транспортного средства или пустотного корабля из одного места в другое для того, чтобы состоялась следующая важная встреча. Различие между этим сценарием и столкновением в путешествии является то, что в случае простоя, аколиты являются лишь пассажирами, и их действия не могут напрямую или иным образом повлиять на поездку. История также может потребовать от аколитов ожидания в течение периода времени, например, при организации тайной встречи с осведомителем или при ожидании в засаде своих врагов. Время простоя охватывает все подобные периоды затишья.

Большинство простоев может быть завершено очень быстро, поскольку почти никогда нет никаких необходимых проверок или других бросков. МИ просто описывает путешествие, время ожидания, или событие настолько подробно, насколько он считает целесообразным. Игроки также могут пожелать описать действия их аколитов, сделанных для сохранения занятости в течение этого промежутка; это прекрасная возможность для изучения личности персонажей, показывающая, как они проводят свое время, когда не принимают активного участия в деятельности, связанной с расследованием. Для аколитов, это часто означает детальное изучение информации, относящейся к расследованию, обучение с оружием или его обслуживание, или действие, иным образом гарантирующее, что аколиты являются готовыми ко всему, что произойдёт далее.

Обычно аколиты не двигаются напрямую от одного приключения или расследования к другому, даже если кроме необходимости отдыха и восстановления от травм им больше нечем заняться. Такие периоды "за кадром" между приключений могут длиться днями, месяцами, или годами, они попадают под категорию времени простоя. Как и в другие периоды простоя, хорошей идеей для игроков и МИ является совместная работа над описанием, в общих чертах, способов, которыми проводят свое время простоя аколиты, а также любых заметных событий в их жизни. Это помогает усилить особенности личности аколитов, и помогает погрузить игроков в кампанию и вселенную 41-го тысячелетия.

Голод

Хотя обычно предполагается, что аколиты могут найти основные продукты питания и воду на большинстве цивилизованных имперских планет, они часто оказываются во враждебном окружении, таком как свалка отходов улья или мир смерти. Когда персонажи находятся в окружающей среде, где пищи и воды не достаточно, МИ может решить, чтобы ИП отслеживали их общее количество потребляемых ресурсов.

После того, как у персонажа заканчивается пища и вода, он начинает голодать. Персонаж может голодать количество дней равное его бонусу Выносливости, до того, как начнет страдать от каких-либо негативных последствий. По истечении этого времени, персонаж больше не может восстановить Усталость, полученную по какой-либо причине, и начинает получать 1 уровень Усталости каждый день. Эти эффекты действуют, пока персонаж не получит значительного количества пищи или воды.

Решения, проверки и последствия

История каждой игры **Dark Heresy** разворачивается через совместный процесс, с МИ, направляющим повествование и игроками, принимающими решения о действиях своих аколитов—главных действующих лиц этой истории. Когда эти решения имеют важные последствия для истории и исход не очевиден, проверки используются для определения результатов действий аколитов. Эти решения и проверки определяют то, как разрешилось столкновение, и ведут, прямо или косвенно, к последующим столкновениям. По сути, столкновения разворачиваются через повторение трех этапов:

- **Определение ситуации**: Перед тем как игроки могут решить, какие действия принимают их персонажи, они должны быть осведомлены об окружающей обстановке вблизи их аколитов и о ситуации, с которой они столкнулись. Мастер игры устанавливает сцену, описывая окружение аколитов, в том числе любые соответствующие детали окружающей обстановки, присутствующих НИП, и что

подсказывают аколитам их чувства. Такие детали могут включать в себя появление пятен на рокритовых стенах вокруг них, болт-пистолет в кобуре на боку НИП охотника за головами или запах гниющего мяса, поступающий из-за ржавой железной решетки. Некоторые детали имеют прямое влияние на действия аколитов, в то время как другие служат, чтобы помочь погрузить игроков в мрачное будущее **Dark Heresy.**

- **Решения игрока и действия персонажа**: После того, как они разобрались в ситуации, стоящей перед аколитами, игроки решают, как их персонажи действуют. Это может включать в себя изучение окружения более внимательно, вытаскивание оружия, бег в укрытие, произнесение противоречивого комментария и многое другое. Игроки также могут задавать вопросы МИ, чтобы выяснить дополнительные подробности об окружающей обстановке, присутствующих НИП или любого текущего события, чтобы убедиться, что они должным образом информированы, чтобы принять хорошие решения.
- **Результаты**: После того, как игроки определяют, как их персонажи хотят действовать, МИ рассказывает о результатах их действий, одновременно назначая любые соответствующие проверки. В зависимости от ситуации и действия, на которое игроки решились, проверки могут быть необходимы, чтобы определить, насколько хорошо аколиты выполнили выбранные ими задачи, или в состоянии ли они выполнить их вообще. Если действия не сложные или не имеют никакого реального отношения к истории, в проверках нет необходимости, и МИ просто говорит игрокам о результатах действий их персонажей. Группа повторяет эти шаги, пока столкновение не будет разрешено.

Пример

После напряженного боевого столкновения с группой сектантов, игроки решили обыскать святилище сектантов, таким образом, начиная исследовательское столкновение. МИ ранее описал святилище перед боем, но теперь, когда нет непосредственной опасности, он повторяет описание, используя дополнительное время, чтобы ответить на вопросы игроков о деталях холодной, освещенной свечами каменной палаты. Жанин и Том заявляют, что их персонажи обыскивают святилище, и МИ призывает к проверке Бдительности. Персонаж Тома, Джозеф, обнаруживает фальшивый каменный блок, который он легко извлекает, открывая тайник с небольшим, оплетенным железом сундуком, с начертанными оккультными знаками. МИ объясняет, что сундук заперт, и Джо говорит, что он будет использовать умение Безопасности его персонажа, чтобы взломать замок. При открытии сундука они обнаруживают деформированный череп гуманоида, обмазанный засохшей кровью. Аколиты не изучают череп ближе, но решают, что безопаснее оставить его в сундуке. МИ тайно делает проверку Психонауки для псайкера—персонажа Гарри, но он терпит неудачу, так что МИ не говорит игрокам ничего о наличии у черепа эманаций Варпа. Будучи убеждёнными в том, что ничего интересного в комнате не осталось, аколиты отправляются через дверь назад и продолжают исследовать святилище.

Влияние и Секретность

«Да это просто балабольство, забей. Будь тут инквизиторские шавки, мы бы давно об этом знали.»

– «Гнилой» Кроккен, также известный, как Калефа Умментин, аколит Инквизиции.

Хотя инквизитор может быть грозным псайкером, проницательным манипулятором и смертоносным воином, самым главным инструментом в его распоряжении является не его оружие или его ум, но его влияние на людей Империума. Каждый инквизитор наделен высшими полномочиями для того, чтобы выполнить свою миссию по защите человечества, но то, как он использует доступные ресурсы и образ, в котором он предстает на просторах Империума, значительно повлияют на эффективность его действий. Это верно, по крайней мере, для аколитов на службе инквизитора, которые не всегда могут полагаться на имя Инквизиции для обеспечения сотрудничества. Эти соображения представлены в **Dark Heresy** Влиянием и Секретностью, которые, соответственно, отслеживают, какую власть аколиты имеют над гражданами и организациями Империума, и как хорошо известна их деятельность союзникам и врагам.

Влияние

Влияние является характеристикой, и, как и другие характеристики, оно измеряется по шкале от 0 до 100. Влияние отображает собой репутацию аколита, связи, ресурсы и другие факторы, которые позволяют ему получать желаемые результаты от граждан и организаций Империума. Чем выше Влияние персонажа, тем лучше он способен осуществлять контроль над другими, и, следовательно, тем легче для него получать поставки предметов и выполнение услуг и других действий, предпринятых в ответ на его просьбу. Все аколиты начинают с определенной долей влияния, которое они могут увеличить во время игры.

Использование Влияния

Всякий раз, когда аколит пытается использовать свою репутацию или ресурсы в пределах Империума, МИ может призвать к проверке Влияния. Как и с другими характеристиками, существует множество способов использования персонажем своего влияния, но некоторые наиболее частые области применения включают следующее:

- **Реквизиция**: Когда аколит пытается получить оборудование, припасы или услуги, то его Влияние определяет, имеет ли он ресурсы, контакты или средства для нахождения, приобретения или покупки товара. Такое использование Влияния означает, что аколит призвал свои контакты, подкупил или надавил на торговцев, воспользовался своей репутацией с соответствующими Имперскими организациями, или даже получил необходимые средства у финансистов.

Не так быстро!

В ходе сессии **Dark Heresy**, аколиты обязательно сталкиваются с большим количеством напряженных и захватывающих ситуаций, и события могут разворачиваться довольно быстро, когда МИ описывает действие происходящие вокруг них. Он иногда может легко увязнуть в действии без остановки, обеспечивающей каждого возможностью реагировать, если это необходимо. Любой раз, когда игрок видит возможность для действий его аколита, он не должен стесняться вставлять его действие до того, как возможность исчезнет. МИ и игроки должны делать все возможное, чтобы приспособить такие просьбы, даже если это иногда означает "перемотать" время на несколько секунд.

Полные правила использования Влияния для реквизиции оборудования можно найти на странице 173.

- **Социальное взаимодействие**: Упоминание правильных имен или использование грозной репутации может быть достаточным, чтобы убедить других раскрыть информацию или согласиться с пожеланиями персонажа. В самом деле, просто использование имени Инквизиции достаточно, чтобы заставить повиноваться многих лояльных граждан. Аколит может использовать свое влияние, чтобы манипулировать другими людьми для осуществления покупки, раскрытия информации или получения помощи иным образом. Кроме того, он может использовать эту функцию для приобретения местной валюты, когда это необходимо для взяток или других социальных действий, где денежная смазка была бы полезной. Все это может повлиять на Секретность, если сделано слишком явно, хотя это может быть желательным, когда отряд хочет сообщить о своем присутствии, например, чтобы выманить свою добычу.
- **Расследование**: В ходе расследования, у аколитов часто возникает необходимость получить доступ к ресурсам и информации за пределами их личных способностей и активов. Персонажи могут использовать свое Влияние на сотворение более широкой сети и ускорить расследование. Это может включать в себя помощь контактов для получения информации, получение доступа к закрытым архивам или обеспечение сотрудничества со стороны местных властей. Использование влияния может значительно облегчить расследование, хотя использование влияния слишком часто может уменьшить Секретность.

Увеличение Влияния

В отличие от других характеристик, игроки не могут увеличить Влияние своих аколитов, тратя на это очки опыта. Влияние может быть увеличено только благодаря поступкам аколитов. Влияние вышеуказанных аколитов увеличивается по мере того, как персонаж преуспевает в своих обязанностях, или в результате особых действий аколитов, предпринимаемых, чтобы повысить свои репутацию и ресурсы. Ниже приведены некоторые из наиболее распространенных причин, обеспечивающих увеличение Влияния аколитов:

- **Контакты**: Знание нужных людей может быть полезным в получении нужных вещей. Адресуя свою просьбу напрямую к «лучшему» (для данного вопроса) человеку, проходящему через слои бюрократии во избежание проволочек, можно добиться более быстрых и эффективных результатов. Независимо от уровня иерархии—один улей или целый суб-сектор—аколиты снова и снова обнаруживают, что связи верности, ответственности и власти составляют запутанную паутину и почти парализующее бездействие. Возможность аколитов связаться непосредственно с нужным человеком может означать разницу между спасением мира и его проклятием. Контакты могут происходить из предыдущего опыта, такого как совместная служба в Имперской Гвардии или на борту одного пустотного корабля, или могут возникнуть во время расследований, когда аколит встречает новых людей и устанавливает отношения. Талант Связи, который существует для различных организаций, указывает на сильные хорошие связи. МИ определяет, насколько контакт ценен для Влияния. Формирование тесной связи с группой коммерсантов, работающих на одной планете, потенциально может оцениваться в один пункт (или около того) влияния, в то время как простой факт, что ваше имя известно лорду сектора может оцениваться в несколько пунктов.
- **Долги и Одолжения:** Пожалуй, самый эффективным способом получить помощь от конкретной личности является призыв к одолжению или погашению долга. Это обеспечивает немедленный стимул для лица или организации действовать в соответствии с пожеланиями аколита. Это особенно верно, когда причины запроса являются неудобными или невероятными для объяснения—ситуация, в которой аколиты часто оказываются. При решении задачи для личности или организации, или извлечении преимущества из своих действий иным образом, Влияние выше упомянутых аколитов может увеличиться. Размер увеличения зависит как от могущества и влияния лица или организации, так и от важности задачи или приносимой выгоды.

Таблица 8-1. Увеличение Влияния

Приобретенное Влияние	Примеры причин
1	Привлечение незначительного еретеха к ответственности и остановка производства его неосвященного оружия; срыв небольшой операции Безликой торговли незначительными еретическими артефактами.
2	Раскрытие и очищение шабаша дворян-ксенофилов; обретение уважения верховного маршала Адептус Арбитрес.
3	Спасение жизни лорда-адмирала; обнаружение и предупреждение важного имперского мира о предстоящем вторжении ксеносов.
4	Произведение впечатления на влиятельного лорда сектора на официальном банкете; успешное расследование и осуждение радикального инквизитора.
5	Спасение столичного мира субсектора от уничтожения; изгнание великого демона обратно в Варп.

- **Репутация**: Аколиты часто достигают своих желаний, опираясь на свою репутацию. Выполняя свои обязанности и совершая впечатляющие подвиги, аколит может увеличить свое влияние, когда его имя становится известным великим и могущественным людям, а также трудящейся массе имперского управления. Раскрытие и срыв заговора сектантов хаоса, спасение могущественного дворянина от неминуемой гибели, или даже приговор мира к Экстерминатусу, все это является действиями, которые могут поднять Влияние аколитов. Степень увеличения зависит как от важности действия, так и от того, как откровенно или утонченно действовали аколиты в этом направлении. Экзекуция еретика на грандиозном зрелище может распространить имя аколита по всему миру и за его пределами, но спасение планеты от непременного разрушения может не сильно расширить репутацию персонажа, за пределами тех немногих кто причастен к данному акту.

Уменьшение Влияния

Подобно тому, как некоторые действия и результаты могут увеличивать Влияние аколита, его решения и даже простая случайность могут привести к уменьшению его Влияния. Репутация непостоянна, и аколиты должны заботиться, чтобы защитить ее. По усмотрению МИ Влияние аколита может уменьшиться, если случится что-то, что может ослабить репутацию и ресурсы его сети, будь то по его собственной вине или в результате действий внешних агентов. Ниже приведены лишь некоторые примеры событий, которые могли бы уменьшить Влияние аколитов:

- **Ошибка**: Так же, как успех увеличивает влияние, так и провал уменьшает его. Неспособность остановить врагов Империума наносит вред репутации аколитов в глазах правителей и лидеров Империума, и может также уменьшить доверие их инквизитора к их способностям. В самых крайних случаях неспособность остановить еретический заговор может даже привести к тому, что некоторые станут подозревать аколитов в предательстве. Аналогичным образом, при выполнении задачи для индивидуума или организации, которая приведет к увеличению Влияния аколитов, провал может иметь противоположный эффект, особенно в случае очень вопиющего провала, который наносит ущерб интересам потенциального благодетеля. Число, на которое провал уменьшает влияние аколитов, зависит от тяжести провала, и как секретно или открыто действовали аколиты.
- **Чрезмерное или безрассудное использование**: Влияние отображает положение аколита в Империуме и его репутацию в глазах равных ему и вышестоящих лиц. Злоупотребление или неправильное использование своей власти может быстро повернуть общественное мнение против него. Когда аколит терпит неудачу при проверке Влияния со степенями провала, превышающими его бонус Общительности, его Влияние уменьшается на разницу между двумя этими значениями.
- **Принесение в жертву**: В безвыходных ситуациях, аколит может быть вынужден принести в жертву свои ресурсы или репутацию для достижения цели. Это может означать требование важной услуги, возложение обременительной задачи, отвращающее союзника от аколита, или даже отправка союзников или слуг на самоубийственную миссию. При попытке проверки Влияния, перед броском костей, аколит может решить уменьшить его Влияние на 1d5 для автоматического успеха. Если степени успеха имеют важное значение, считается, что аколит достиг числа успехов, равное его бонусу Общительности. Обратите внимание, что в ситуациях, когда проверки невозможны, Влияние не может быть использовано подобным образом: ситуация выходит за рамки возможностей даже аколита или товар невозможно приобрести.

Таблица 8-2. Потеря Влияния

Утерянное Влияние	Примеры причин
1	Втягивание в перестрелку с санкционариями улья Десолеум; неспособность проявлять надлежащее приличие на официальном сборе дворянства сектора.
2	Неспособность предотвратить выброс смертельного патогена на нижних уровнях улья Десолеум приспешниками Призывающих Скорбь.
3	Уничтожение священной бедренной кости святого Кориеля во время сражения во имя защиты базилики.
4	Реквизиция отряда имперской гвардии, которая непосредственно привела к потере крупного мира при вторжении орков.
5	Объявление Экстерминатуса мира без надлежащей причины.

- **Атрофия**: Аколит должен постоянно заботиться о своем Влиянии, чтобы оно не ускользнуло с течением времени. Если аколит проводит достаточно много времени без каких-либо новых достижений для укрепления своей репутации, он рискует тем, что его имя будет забыто контактами, его достижения окажутся в тени других, и его репутация потускнеет, когда те, кто помнит его имя, задумаются о его отсутствии на сцене. За каждый год, в течение которого аколит не выполняет каких-либо миссий для своего инквизитора, Влияние такого аколита уменьшается на 1.
- **Запрос поддержки**: Влияние также теряется, когда отряд запрашивает персонажей поддержки для борьбы на своей стороне. Для аколитов это отражает одолжения, долги, или другие средства, чтобы иметь возможность призвать одну из этих могущественных личностей прийти к ним на помощь. Смотрите страницу 358 для получения дополнительной информации, касающейся системы Поддержки.

Потеря Влияния представляет собой фактические сдвиги в отношениях к аколиту или потере ресурсов. В то время как это может служить в качестве простой неудачи, потеря Влияния может также выступать в качестве стимула для захватывающих столкновений или целых игровых сессий. Если игрок хочет возместить утраченное влияние в рамках деятельности в игре, МИ должен попытаться учесть это. Например, аколит, который теряет Влияние, потому что он не смог спасти жизнь уважаемого проповедника, может предстать перед Министорумом для поиска искупления. Это может быть представлено в виде детальной социальной встречи, или МИ мог бы использовать эту возможность в качестве трамплина для нового приключения, давая аколиту возможность искупить свою вину посредством выполнения опасной задачи для дьякона.

Влияние инквизитора

Хотя аколиты и могут быть могущественными, но они даже близко не приближаются к Влиянию возглавляющего их инквизитора. Многим из того, что знаменует собой звание инквизитора, являются его достижения и способности, направленные на получение результатов, но так же очевидным фактом является то, что, чтобы быть инквизитором, нужно обладать безграничным авторитетом. Только безрассудный, отчаянный или предатель осмелится бросить вызов воле инквизитора. При исполнении своих обязанностей, аколиты часто призывают авторитет своего хозяина, чтобы добиться успеха. Использование Влияния инквизитора может давать большую выгоду для аколитов, предоставляя им доступ к ресурсам, находящимся далеко вне их досягаемости.

Перед попыткой проверки Влияния, аколит может решить уменьшить Секретность группы на 2, чтобы использовать значение Влияния инквизитора вместо своего. МИ должен предоставить эти сведения, основываясь на своем собственном определении Влияния инквизитора. Оно может быть изменено на основе последних достижений отряда и их неудачах, а также их Секретности; МИ может использовать руководство на странице 327 для этого решения. Если результаты проверок приводят к потере влияния, уменьшается Влияние инквизитора, а не аколита, с вероятными последствиями для отряда.

Не используй легкомысленно имя господина своего ...

Использование Влияния их инквизитора может быть очень полезным для аколитов, но приводит к риску рассердить инквизитора. Некоторые инквизиторы предпочитают видеть успехи своих аколитов на основе их собственных достоинств, но даже тот, кто призывает своих слуг орудовать своей властью открыто, не терпит ущерба своей репутации, для создания которой, вероятно, потребовались десятилетия или даже больше. Если аколиты неоднократно злоупотребляли или нанесли вред его Влиянию, инквизитор должен принять меры, чтобы показать свое неодобрение и напомнить им о последствиях в случае повторной неудачи. Формы, в которых это может выражаться, столь же разнообразны, как и инквизиторы, но некоторые возможные меры наказания включают в себя следующее:

- Ограничение одной или нескольких возможностей аколита по использованию Влияния инквизитора.
- Прекращение всей прямой связи и поддержки.
- Удаление пальца на руке или ноге, глаза, конечности, или другой части тела, возможно, с обещанием заменить ее, как только аколит искупит свои прегрешения.
- Отправка ассасина или отряда зачистки вслед за аколитом в виде предупреждения, чтобы улучшить его службу.
- Назначить аколиту пытку или епитимью.

Секретность

Секретность отражает насколько тайно или открыто действуют аколиты во время своих расследований. Секретность считается по шкале от 0 до 100 и может использоваться как базис, так же как и другие характеристики. Но, в отличии от характеристик, шкала Секретности всего одна для целого отряда аколитов, и МИ держит её в тайне, так что аколиты никогда точно не знают, каково их значение Секретности. Чем выше Секретность, тем меньше враги и потенциальные союзники знают о действиях аколитов. Чем больше уменьшается Секретность, тем больше действия аколитов стают открыты для всех. Инквизиторы и их аколиты имеют разные подходы к выполнению своих обязанностей, и высокая Секретность не всегда наилучший выход. В то время, как большинство инквизиторов предпочитают передвигаться через Империум в тени, чтобы застать врагов врасплох, другие действуют открыто, пользуясь страхом населения перед Инквизицией, чтобы выжигать ересь среди него. В зависимости от ситуации и методов аколитов, высокая и низкая Секретность имеет свои преимущества и недостатки.

Отслеживание Секретности

Каждый отряд начинает с Секретности 50. Во время игры, действия аколитов могут уменьшать или увеличивать Секретность. Более открытые и прямые действия уменьшают Секретность, в то время, как более осторожные и скрытные действия увеличивают Секретность. Секретность обычно меняется во время хода расследования в ответ на действия аколитов и превратности судьбы. **Таблица 8-3: Отслеживание Секретности** предоставляет примеры поведения аколитов, соответствующие разным значениям Секретности.

Эффекты Секретности

Секретность имеет решающее значение для аколитов, которые служат своему инквизитору, с численными, чреватыми серьёзными последствиями эффектами; но полезность её низкого или высокого значения всегда зависит от текущих обстоятельств. И низкая, и высокая Секретность всегда влияет на игру двумя способами. Во-первых, Секретность воздействует на игру повествовательно, влияя на реакцию НИП, формирует ресурсы, которые аколиты могут получить, и определяет, как много враги и союзники знают об их деятельности. Во-вторых, групповая Секретность может модифицировать некоторые проверки, понижая или повышая сложность в зависимости от текущего значения и целей проверок во время вопроса. Некоторые запросы проще осуществить, если аколиты неопознаны или эффективно замаскированы, в то время как другие получают выгоду от общей осведомлённости об активности аколитов.

Повествовательные Эффекты

Открытость или секретность в поведении аколитов имеет численные эффекты в игре **Dark Heresy**. Группа, которая действует слишком открыто, может открыть своё присутствие культу, который она ищет, предоставляя возможность еретикам убежать или подготовить засаду. И наоборот, если аколиты слишком скрытны в своём расследовании, то когда придёт время, им будет очень сложно убедить местные власти в серьёзности угрозы или истинной силы, которую представляют собой аколиты.

Когда происходит столкновение, оно существенно зависит от того, насколько скрытны были аколиты, и МИ делает проверку Секретности группы, используя текущее значение Секретности. Если проверка успешна, аколиты считаются действовавшими секретно для целей текущего столкновения или события, и остаются скрытыми для культа или неопознанными для силовых структур. Если проверка провалена, аколиты раскрыты, их действия открыты для культа, таверны начинают полниться слухами о странных странниках в этой местности, или их репутация становится известной местным силовым структурам.

В зависимости от потенциальных обстоятельств повествования, МИ может проверять Секретность, когда аколиты исполняют определённое действие, или только тогда, когда результат очевиден. Например, если аколиты пытаются выдать себя за учёных с другого мира с целью исследовать гильдию, подозреваемую в торговле запрещёнными текстами, МИ может сделать проверку в то время, когда они представляют себя, чтобы определить, слышали ли члены гильдии слухи о аколитах инквизитора в

Таблица 8-3: Отслеживание Секретности

Секретность	Пример
01-10	Аколиты носят показные доспехи и снаряжение, украшенные знаками Инквизиции, и крошечные, крылатые сервиторы воспевают каждый шаг отряда. Отряд решает большинство задач, отдавая прямые приказы другим именем Инквизиции, громко угрожая всем тем, кто посмел воспротивиться.
11-20	Для достижения своих целей аколиты полагаются на свою репутацию, открыто нося символы своей принадлежности и репутации. Во время допроса подозреваемых или простого населения, аколиты грубы и резки, и их готовность применить насилие вызывает у всех попытку убежать или скрыться от них.
21-30	Имея дело с подозреваемым культистом, аколиты открыто атакуют с целью подчинить его для последующего допроса.
31-40	Отказываясь действовать именем Инквизиции, аколиты, тем не менее, выступают в пользу прямого подхода, и быстры на расправу. Тяжелое оружие, которое они тащат, обращает на себя некоторое внимание, особенно в местных силовых структур.
41-50	Аколиты не заморачиваются ни с тем, чтобы спрятать своё оружие и броню, ни с тем, чтобы скрыть свои деяния. Но они, однако, не обращают на себя излишнего внимания и не оглашают свою истинную принадлежность.
51-60	Имея дело с подозреваемым культистом, аколиты выслеживают его, наблюдая за его поведением издалека и спрашивая в округе о его знакомствах.
61-70	Аколиты прилагают много усилий, чтобы держать в секрете своё присутствие от врагов, и избегают внимания местных властей. Они делают всё, что в их силах, чтобы избежать насильственных действий, и даже внедряться в нижние уровни еретической организации.
71-80	Аколиты находятся под прикрытием для проведения расследования. Даже перед прибытием в систему, аколиты тщательно работают над своими фальшивыми личностями для проникновения в ряды еретической организации и разрушения её изнутри.
81-90	Неожиданность является основным оружием аколитов. Они работают с большой скрытностью, скрывая своё присутствие или личности до времени, когда можно нанести удар.
91-100	Аколиты невидимы и неслышимы, или они настолько искусны в своей маскировке, что никто и не догадывается об их истинной личности.

этой местности или неизвестных персонах, расследующих их деятельность. Гильдейцы могут предлагать аколитам выпить винтажного амасека, но, если проверка Секретности провалена, амасек будет отравлен, или они позовут своих приспешников для захвата аколитов. Момент, когда делать проверку Секретности, полностью зависит от предпочтений МИ и его инстинктов. Как и другие характеристики, проверка Секретности будет необходимой только тогда, когда это имеет влияние на дальнейшее развитие истории.

Так как Секретность является повествовательным эффектом, она предлагает широкие возможности для ролевого отыгрыша. Если аколиты действуют открыто как поверенные инквизитора, даже сильнейшие и влиятельнейшие личности будут рады выказать предельное уважение и почтение (по крайней мере, в лицо), а иначе те же НИП могут выказать неуважение или даже прямое презрение, если полномочия аколитов не подтверждены. Даже если НИП предлагают те же услуги или информацию при разной Секретности аколитов, суть таких взаимодействий может быть очень разной. Бармен предлагает выпивку аколитам и последние слухи, но если отряд был скрытен, тот же бармен разбавит выпивку водой и запросит непомерную цену за неё. Но, если он знает, кто такие аколиты, то может быть излишне угодлив и предлагать наилучший амасек в заведении, отказавшись от его оплаты, ясно показывая, что он раскусил маскировку аколитов. В таком случае, аколиты могут либо дальше притворяться, либо в полной мере использовать репутацию в свою пользу.

Модификаторы проверки Секретности

Зачастую успех действий аколитов зависит от того, как секретно или открыто действовала группа до этого. Проникновение в местный мир будет более сложным, если каждый видит на их наплечниках знаки Инквизиции. Когда аколиты проводят проверку, а результат зависит от того, насколько известна группа, МИ может решить модифицировать проверку в зависимости от уровня Секретности группы. Чтобы сделать это, МИ должен сперва решить, зависят выгоды действий аколитов от открытости или от секретности. Ниже приведены примеры задач, что получают выгоды от секретности и от открытости:

Примеры задач, которые получают выгоду от Секретности:

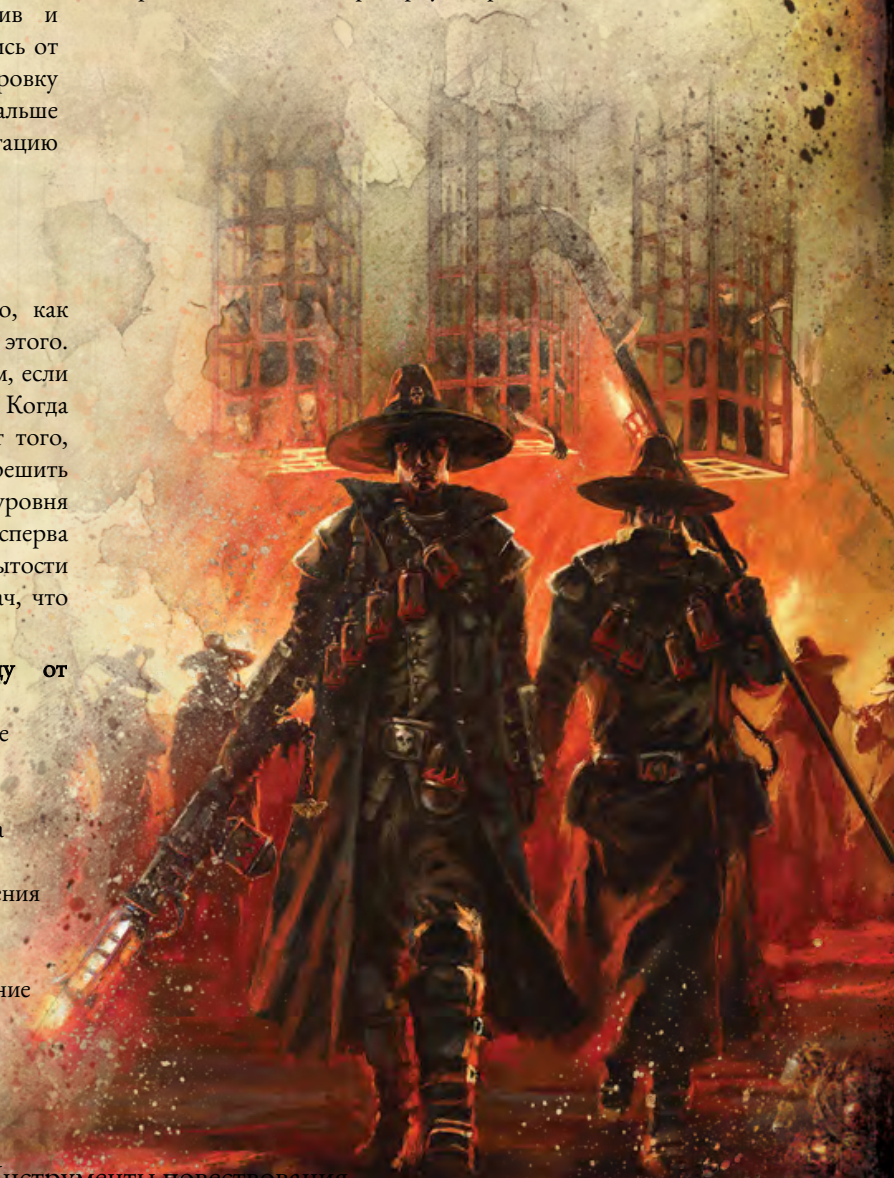
- Использование Маскировки (особое применение умения Обман) для сокрытия личности аколита.
- Использование умения Дознание для опроса окружающих в криминальном мире или допроса других недоверчивых личностей.
- Использование Слежки (особое применение умения Скрытность) для незаметного следования за подозреваемым культистом.
- Использование Выслеживания (особое применение умения Выживание) для определения местонахождения подозреваемого в убийстве.

Примеры задач, которые получают выгоду от Публичности:

- Использование умения Обаяние для впечатления судьи Адептус Арбитрес.
- Попытка Устрашить (особое применение умения Командование) отряд силовиков, бегущих от монструозного ксеноса, и тем вернуть их в бой.
- Применение умения Дознание на боящихся Императора жителей.
- Применения умения Допрос чтобы выжать информацию из непокорного культиста .

После этого МИ делает проверку Секретности группы. Если проверка Секретности успешная, аколиты получают +20 бонус к проверкам, относящимся к задачам, которые получают выгоду от секретности, или -20 штраф, если задачи получают выгоду от открытости. И наоборот, если проверка Секретности провалена, аколиты получают -20 штраф, если задачи получают выгоду от секретности, но +20 бонус, если задачи получают выгоду от открытости. В зависимости от обстоятельств и сути задачи в текущий момент, этот модификатор может применяться к одиночному броску, либо к серии бросков, используя разные умения.

Конечно, не все проверки зависят от Секретности. Перед тем, как делать проверку Секретности для



модификации используемого аколитом умения, МИ должен убедится, что целевой НИП в курсе присутствия аколитов, и если это так, то делает ли это существенную разницу. Такой эффект Секретности значительно усиливает важность решений аколитов, если он применяется должным образом. Он напоминает игрокам, что каждое из их деяний имеет последствия, и мир будет отвечать на решения, которые они сделают.

Повышение Секретности

Как уже упоминалось, Секретность группы не стабильна и изменяется в зависимости от действий аколитов. В отличии от характеристик, Секретность часто меняется, и обычно может измениться несколько раз во время хода приключения в ответ на решения игроков и действий, предпринимаемых аколитами. Аколиты повышают свою Секретность, действуя способом, укрывающим их присутствие или вводящим в заблуждение их врагов. Используя скрытность, обман и в общем не высовываясь, аколиты могут быть уверены, что их значение Секретности высоко, что влечёт за собой как негативные, так и позитивные эффекты.

МИ решает, когда аколиты получают секретность. В любое время, когда аколиты действуют скрыто или дезинформируют о группе и их планах, МИ может решить увеличить Секретность группы. Когда аколиты действуют особым способом, чтобы увеличить Секретность, то это также происходит как побочный эффект такого действия. Во время решения того, как справиться с задачей, аколиты должны рассмотреть потенциальные последствия для будущих столкновений; сокрытие своего присутствия и личностей может предотвратить местные власти от вмешательства в расследование, но эти же власти могут не поверить истории аколитов, если их поймают вламывающимися в замок падшего дворянина. Имеется множество способов, которыми группа может увеличить Секретность, как например:

- **Обман**: Ложь, маскировка и поддельные личности могут помочь скрыть присутствие аколитов и направить их врагов по ложному следу. Но как часто бывает, аколиты мало, или вовсе ничего не знают о своих истинных оппонентах в начале расследования, и могут получить преимущество, подстраховавшись тем, что и их враги знают не больше. Как все инквизиторы знают, информация есть сила. Когда аколиты успешно проводят дезинформацию, МИ может увеличить Секретность группы. Численное выражение будет зависеть от масштаба обмана и того, кто был обманут. Если цель обмана ключевая в расследовании, то Секретность существенно увеличится. Но, с другой стороны, если цель имеет только косвенное отношение к основному действию, то эффект будет минимальным. МИ может также захотеть сравнить индивидуальность и личность вовлечённых НИП. Если персона имеет репутацию возмутительного обманщика и склонен преувеличивать, то, возможно, никто не поверит ему, когда он станет разглагольствовать о посещавших его аколитах инквизиции.

Связь Секретности и Влияния

Секретность и Влияние во многом связаны. В то время, как Влияние отображает, насколько хорошо род деятельности и достижения каждого отдельного аколита на уровне сектора, Секретность отображает знание о текущей активности и местонахождении группы на местном уровне. В общем, эффект Секретности кратковременный, в то время как Влияние изменяется медленнее, с большими изменениями, происходящими в течении длительного времени, а Секретность может существенно изменяться в относительно короткий период. Влияние и Секретность имеют разные эффекты на игру, и обычно вступают в игру при разных ситуациях. Однако, в некоторых ситуациях и Секретность и Влияние могут быть уместными для одиночной проверки или столкновения. Так же, есть ситуации, в которых Секретность может влиять на Влияние, и так далее. От МИ зависит, будет ли уместным использование и Секретности, и Влияния, или одно будет исключать другое. Дальше, в таких секциях будут примеры и предложения для МИ в комбинировании Секретности и Влияния.

- **Скрытность и Увёртка**: Возможно, наилучшим способом оставаться незаметным это просто не быть увиденным. Когда аколит завершает значимое задание, избегая огласки, Секретность группы может повыситься. Так же, действия, совершаемые с целью скрыть их присутствие, так же могут повысить её. Когда аколиты заметают следы и, в общем, действуют, скрывая своё присутствие, они могут избежать раскрытия врагами. Создание базы операций в заброшенном и забытом хабе вместо популярной таверны, проворачивая дела, не теряя маскировки, и даже используя психосилы для сокрытия своего присутствия от разума других – вот те основные вехи, с помощью которых аколиты могут увеличить свою Секретность.

В то время, как действия аколитов играют значимую роль в определении Секретности, множество факторов вне их контроля также делают свой вклад, как например методы коммуникации, доступные их врагам и союзникам, или склонность местного населения сплетничать. Когда Секретность группы увеличивается, то размер увеличения держится МИ в секрете. Учитывай, что МИ всегда скрытно отслеживает Секретность и её значение держится в секрете от игроков. Поэтому, если игроки знают свою Секретность в начале игры, как только события начнут модифицировать её, они никогда не могут быть уверенными в точном значении оной. Когда МИ решит, что что-то привело к повышению Секретности аколитов, она обычно повышается на 1к5. Однако, для больших свершений или поворотных моментов, аколиты могут получить 1к10 Секретности. В

обоих случаях, МИ может добавить позитивные или негативные модификаторы к этим броскам в зависимости от обстоятельств и действий аколитов. Так, аколит, обеспечивший группу жильем под ложным именем может получить 1к5-2 Секретности, в то время как проворачивающий дела под вымышленным именем с детальным прикрытием, с маскировкой и отлично сфальсифицированными документами может повысить Секретность группы на 1к10+1.

Пример

Аколиты расследуют признаки несанкционированной психической активности в окрестностях поместья семи Неллос в Зените улья Десолеум. Дейв решил, что его персонаж, Лорр, прикинется далёким родственником с другого мира, а другие аколиты представляются его телохранителями и служителями. Когда Лорр представляет себя как Гарбон Грейв, Дейв делает проверку Обмана, выигрывая Встречную проверку и получая четыре степени успеха. МИ решает, что маскировка Лорра и его прикрытие убедило семью, оставив их самих и их соседей без подозрений (по крайней мере, на этот раз). МИ скрыто бросает 1к5+1 и за результатом повышает Секретность группы на 3.

Утрата Секретности

Так же, как действия аколитов могут увеличить Секретность, они могут и уменьшить её. Когда аколиты действуют способом, раскрывающим их присутствие или намерения, МИ может уменьшить её таким же образом, как она повышается за секретные действия. Сложно поддерживать высокую Секретность, если аколиты проводят своё расследование используя прямую конфронтацию, чрезмерные реквизиции, размахивая удивительным оружием и доспехами, полагаясь на свою репутацию и авторитет и в общем освещая своё присутствие. Такая тактика может быть эффективна в краткосрочном периоде, но аколиты должны быть уверены, что она не помешает их конечным целям. Когда поведение аколитов обращает внимание к их присутствию, деятельности или планам, МИ скрыто понижает их значение Секретности на случайное значение в соответствии к ситуации. Ниже приведены некоторые из общих действий, что понижают Секретность:

- **Применение Власти:** от примитивнейшего дикого мира, до самого густозаселенного улья, молва о присутствии Инквизиции распространяется быстро. Если аколиты используют свои связи с Инквизицией для открытия дверей, развязывания языков или допроса подозреваемых, они могут быстро раскрыть своё присутствие населению и своим врагам, даже если такое использование силы было сделано в уединённом месте. Количество Секретности, потерянное из-за Проявления Влияния зависит от достоверности и рассудительности людей, которым они открылись, так же как и обстоятельств самого события.

Секретность и изменения Влияния

Часто, эффекты, которые влияют на увеличение или утрату Влияния, происходят у аколитов посреди расследования или задания. Аколиты могут быть способны на впечатляющие и монументальные подвиги, но увеличение их репутации будет меньшим, если об этом будут знать только ближайшие компаньоны. И наоборот, даже ужасная неудача может иметь мизерный эффект на репутацию персонажа, если нет никого, кто бы рассказал об этом инциденте. Когда аколит получает или теряет Влияние, МИ может решить, что Секретность должна смягчить эти изменения. Когда такое случается, он сравнивает Секретность с её текущим показателем отряда. Если проверка успешна, МИ уменьшает получаемое или теряемое Влияние на 1 за каждые две степени успеха. По сравнению с Влиянием аколита Секретность отряда более подвержена изменениям; если природа событий такова, что произошедшее легко связать с аколитом, текущая Секретность отряда не должна оказывать никакого влияния.

- **Устрашение**: Угрожают ли гневом Императора или разбитой губой, устрашение требует от аколита иметь ввиду, знает ли цель кем действительно являются аколиты. Размер Секретности, потерянной из-за устрашения зависит от таких факторов как серьезность угрозы, важность и репутацию угрожающей стороны, серьёзности намерений аколитов, а так же всего, что МИ сочтёт важным.
- **Бой**: Каждый раз, когда аколиты вовлекаются в конфликт, их Секретность может быть уменьшена. Даже если аколиты не оставляют живых свидетелей и не могут быть связаны с битвой, мёртвые тела и сопутствующий ущерб заставляют людей сплетничать, что делает трудным затаиться. Опять же, это верно и в том случае, если местные смотрят на аколитов или как на представителей Инквизиции, или лишь как на никчёмных чужаков. Размер уменьшаемой Секретности зависит от глубины конфликта, а так же насколько вероятны любые свидетели. Виды оружия, что используют аколиты, а так же их уместность в окружающей среде также имеет значение. Перестрелка с лаз-пистолетами и стабберами в подулье ничем не примечательна, но не с гравитонными пушками и силовыми мечами.

Когда аколит теряет Секретность, значение случайно, как и при повышении Секретности. В зависимости от важности и размаха действий, Секретность может уменьшиться или на 1к5 или на 1к10, модифицированных по усмотрению МИ. Когда аколиты предпринимают скрытные или открытые действия, их Секретность изменяется. Слабые попытки, предпринятые для сокрытия своего присутствия

могут быть сведены на нет битвой. Отряд, громко прибывший во имя Инквизиции, а потом ушедший в тень, может заставить своих врагов подумать, что аколиты сдались и улетели. Таким образом, Секретность текучая и самоопределяющаяся. Когда аколиты работают открыто, им становиться всё труднее скрыть их последующие действия. Более того, группа, которая вела себя тайно и скрытно, может иметь проблемы в том, чтобы их заметили, даже если она этого хочет.

Пример

В то время, как Норр опрашивает патриарха семьи Неллос, остальная группа ускользает, чтобы пробраться в соседнее имение и осмотреться. Их попытка скрытности была катастрофически провальной, и заканчивается тем, что аколиты прокладывают себе путь, убивая или раня нескольких охранников в процессе. МИ решает, что инцидент привлёк много внимания и встревожил всех владельцев в округе. Он уменьшает Секретность группы на 1к10+3. МИ делает это скрыто, но игроки точно уверены, что их неудачная попытка привела к ощутимому падению Секретности.

Определение Секретности

Одним из элементов, что отличают Секретность от других характеристик и ресурсов в распоряжении игрока, это то, что как только событие модифицировало начальную Секретность группы, она не знает о её точном значении. Игроки обычно знают, когда их Секретность меняется, и когда она увеличивается или уменьшается, но они не знают насколько. Однако в некоторых случаях МИ может модифицировать Секретность отряда, даже когда они об этом не догадываются—например, аколиты не знали, что враг перехватил их вокс-передачи. Когда события дальше модифицируют Секретность группы, для игроков становится всё сложнее угадывать её текущее значение. Это отображает непостоянную природу прикрытия или скрытых расследований, и помогает подкрепить дух мистерии и паранойи, которые являются важной частью **Dark Heresy**. Однако, когда аколиты не уверенны, насколько известно их врагам и потенциальным союзникам о присутствии аколитов, такая информация, тем не менее, является важным фактором многих решений. Например, когда аколиты решают, приблизится ли к укрытию культа скрытно или силой, помогает решению знание, что культисты ожидают незваных гостей и усилили охрану. Аколиты могут прикинуть, насколько успешными будут их попытки проникнуть незамеченными спрашивая вокруг, наблюдая за населением или прослушивая вражескую связь. В игровых терминах, совершая действия, подобные этим, игроки могут получить ограниченную информацию в зависимости от Секретности группы.

Проверки Влияния и Секретность

Эффективное использование Влияния требует от аколитов использования их имени и репутации. Использовать Влияние оставаясь инкогнито, например, не называя имён или бросаясь неопределёнными угрозами, намного сложнее. Например, если аколит действовал скрыто, другие могут не поверить ему, когда он, наконец, раскроет свою истинную личность. Когда аколит пробует использовать своё Влияние, будучи вовлечённым в расследование, МИ должен определить, имеет ли Секретность группы какое либо влияние на эту попытку. Если да, тогда МИ может сделать проверку Секретности для определения модификатора проверки Влияния аколита, как и для любой другой проверки, исход которой зависит от Секретности.

Делая попытку

Пытаясь определить Секретность, игроки должны сперва решить, что именно аколиты собираются достигнуть, и как они собираются это сделать. Например, аколиты могут захотеть определить, сплетничают ли местные о иномирцах или знает ли местный криминальный лорд, что несколько из его лейтенантов погибли в перестрелке. Базируясь на запланированных аколитами действиях, МИ определяет соответствующую проверку умения, чтобы определить результат. Есть множество путей, следуя которым, аколиты могут узнать свою Секретность, но наиболее полезные умения в этом случае Бдительность и Дознание. Ниже приведены примеры наиболее общих методов, которыми могут воспользоваться аколиты, чтобы узнать Секретность группы:

- **Спрашивая вокруг**: Часто наилучшим способом определить, насколько общеизвестна активность группы, это просто поспрашивать вокруг. Однако, аколиты должны действовать тонко, когда придерживаются такого курса. Если они не будут осторожны, то могут ненароком привлечь внимание к себе из-за своих вопросов, личности, которые задеты любопытством аколитов, могут начать проводить собственное расследование. По этой причине, аколиты должны задавать расплывчатые или общие вопросы. Однако, такая предосторожность повышает риск добыть неточную информацию. Этот подход в первую очередь касается использования умения Дознание.
- **Наблюдение**: Аколиты могут попытаться определить свою Секретность, наблюдая за другими. Это включает в себя как общее наблюдение за населением и подслушивание разговоров, так и слежка за подозреваемым еретиком, чтобы увидеть в его поведении что-нибудь необычное. Такая стратегия менее рискованна, так как аколиты не предпринимают

Таблица 8-4: Примеры определения Секретности

Проверка умения	Результаты проверки умений			
Аколиты пытаются....	3 степени провала	1 степень провала	1 степень успеха	3 степени успеха
Наблюдать за подозреваемыми культистами Аметистовой Длани для определения того, догадываются ли культисты о том, что они находятся под расследованием (проверка Бдительности).	Аколиты случайно сели на хвост не тому персонажу. Игроки (ошибочно) убеждены, что культ не знает о них, таким образом, не подготовлен к планирующейся на следующий день атаке.	Аколит преждевременно заканчивает свои попытки наблюдения, ошибочно определяя, что он вот-вот будет раскрыт или даже атакован.	Аколит следует за культистом прямо к сходке Аметистовой Длани, и видит, что культисты действительно в курсе, что кто-то расследует их деятельность. бонус Секретности равен 2.	Дополнительно, аколит подслушал планы культистов об упреждающем ударе против аколитов.
Поспрашивать завсегдатаев таверн и рынков, в курсе ли они о присутствии аколитов (проверка Дознания).	МИ говорит игрокам, что их бонус Секретности равен 1(когда он на самом деле 4); аколиты уверены, что их активность общеизвестна и в дальнейшем действуют поспешно и безрассудно.	В конце дня аколиты не собрали никакой информации. К несчастью, их репутация как заядлых выпивох и транжир понижает их Секретность.	Потраченный день на брожение по тавернам даёт возможность аколитам определить, что их присутствие почти неизвестно. Их текущий бонус Секретности равен 4.	Аколиты также услышали имя одной персоны, которая искала их, и получают новую потенциальную цель.

никаких действий напрямую. Однако, если аколит выбрал неправильную персону или место для исследования, он может потратить много времени впустую. Такой подход, обычно, требует проверок Бдительности.

- **Проверка**: На более развитых мирах, аколиты могут узнать много информации об относительной скрытности своей деятельности путем проверки записей и данных. Такой подход включает в себя всё: от удалённого внедрения в инфо-нэт до исследования записей в местном Оффицио Администратум. Доступ или понимание такой информации зачастую требует специализированных умений и знаний, так как аколиты для доступа к ней должны обычно обойти протоколы безопасности или дешифровать закодированную информацию. В общем, такой подход требует группы умений, как то: Техпользование, Безопасность и Лингвистика.

Попытки определить Секретность не должны делаться легкомысленно. Они требуют от аколитов фильтровать информацию из разных источников, что, в общем, занимает значительное время. Сколько точно займут такие попытки, определяется МИ, но, в в обычных условиях, это занимает большую часть дня или даже дольше. Также, аколиты должны действовать осторожно, чтобы их попытки проверить успех своей скрытной деятельности не вызвали ответных действий и не обратили взор их врагов на присутствие отряда. В зависимости от многих обстоятельств, аколиты могут решить потратить больше времени на такие попытки, или наоборот, закончить их за меньшее количество времени, чем указал МИ. Трата дополнительного времени на попытки добавляет бонус к проверкам умений, в то время как ускорение попытки накладывает штраф.

Если другое не указано МИ, только один аколит может делать проверки умений для определения Секретности, также он может получать помощь от других аколитов, если того требуют обстоятельства. Если слишком много аколитов работают над определением Секретности, то это может быть не продуктивным, делая невозможным получить точную картину, так как разные усилия создают нечто вроде «эхо-камеры», в которой вопросы аколитов возвращаются к ним же, создавая ложное впечатление о том, что другие спрашивают о аколитах. В качестве приблизительного ориентира, аколиты могут попытаться определить свою Секретность вполовину времени, заданным МИ, но с -30 штрафом к соответствующим проверкам, в то время как трата вдвое больше времени гарантирует +20 бонус.

Обычно, аколиты делают одну проверку умения, когда пробуют определить Секретность. Однако, в зависимости от обстоятельств и плана аколитов, МИ может требовать несколько проверок умений, возможно даже разными аколитами. В дополнение, попытка может иметь место во время нескольких столкновений. Например, если аколиты решат изучить записи местного участка санкционариев, чтобы увидеть, что знают местные власти о деятельности аколитов, они сначала должны получить доступ к записям, не будучи пойманными, что сделало бы невозможной

проверку. Тут может быть множество столкновений, как то – аколиты вламываются в участок, находят соответствующие документы, избегают патруля, и пробуют сбежать необнаруженными. В таком случае, определение Секретности может стать стержнем одной игровой сессии и само по себе будет прекрасным приключением.

МИ скрыто бросает проверки умений для определения Секретности, так что игроки не знают результата. Если проверка умения была успешной, МИ описывает результаты, повествовательно, давая игрокам догадки относительно их Секретности. В дополнение, МИ открывает группе текущий бонус Секретности (первая цифра значения Секретности).

Риск провала

Если проверка умения провалена, МИ дает повествовательное описание результатов. Если проверка провалена менее чем с двумя степенями, МИ может, по своему усмотрению, сказать что попытки аколитов были просто неудачны. Однако, если проверка дала результат в два и больше степеней провала, попытки аколитов принесли неверные результаты, и МИ даёт аколитам неверное значение группового бонуса Секретности. Насколько неверными были результаты, зависит от степеней провала и конкретной ситуации. Число, которое называет игрокам МИ отличается от их бонуса Секретности на величину, равную степеням провала, полученным при проверке. МИ решает, будет ли неправильный результат ниже или выше текущего бонуса Секретности, в соответствии с данным им повествовательным описанием. Есть множество потенциальных последствий, в зависимости от того, какой метод аколиты использовали. **Таблица 8-4: Примеры определения Секретности** на странице 336 включает некоторые примеры, основанные на результате проверки и обстоятельств.

МИ должен описывать провальный результат проверки так же, как и успешный, в таком случае игроки ничего не заподозрят. Отсутствие уверенности у игроков придаёт игре волнующее напряжение и может предоставить некоторые драматические повороты, если действия аколитов будут базироваться на неверном понимании ситуации.

Изменение локаций

Империум – расколотая империя, разбросанная по всей необъятной галактике. В то время, как миры внутри одной системы могут связываться множеством традиционных способов, межзвёздные связи требуют посыльных или астропатов – методов, которые обычно дороже, медленнее или ненадёжны (а часто и всё вместе). Более того, астропатическая передача или доставленная курьером на борту пустотного корабля, такая межзвёздная связь может полагаться только на превратности Варпа, со всеми вытекающими непредвиденностью и опасностью. В связи с этим, сложно расширить репутацию группы от одной звёздной системы до другой с одной скоростью. Фактически, аколиты достигнут пункта назначения быстрее слов о их предыдущих подвигах.

Когда группа путешествует к новой системе, брось 2к10. Если Секретность аколитов свыше 50, вычти результат броска от Секретности, к минимум 50. Если Секретность группы ниже 50, добавь результат броска к Секретности группы, к максимуму в 50.

МИ может модифицировать этот бросок в зависимости от ситуации. Например, если аколиты путешествуют к системе, которая имеет частый контакт с миром, который они только что покинули, МИ может модифицировать бросок на -5, в то время, если они путешествуют из дикого мира, который имеет только единичные контакты со всем остальным Империумом, он может добавить +10 или больше к результату. В дополнение, за решением МИ, выборы во время создания персонажа, которые влияют на стартовую Секретность, могут применяться при смене локаций.

Социальное взаимодействие

«Твоя пушка может убить человека, но мои слова могут потрясти мир»

— клирик Лидо Фрексин

Какими бы яростными воинами не были аколиты, переговоры и ненасильственные взаимодействия являются важной частью **Dark Heresy**. Большей частью расследований будет задавание вопросов, и группа, которая больше стреляет, чем разговаривает, может оказаться посреди горы трупов, но без ответов. Будь то по выбору или по необходимости, аколиты неизбежно взаимодействуют с разными и зачастую странными жителями Империума. Для МИ может быть сложной необходимость изображать множество НИП, с которыми взаимодействуют аколиты.

Для помощи МИ в определении того, как персонажи отвечают аколитам, каждый НИП имеет Отношение и Индивидуальность. Отношение и Индивидуальность не только служат полезными установками для МИ в изображении НИП, но и также даёт возможность определить их реакцию на вопросы, взятки и угрозы аколитов. Отношение представляют собой то, что думают НИП о аколитах, в то время как Индивидуальность влияет на их поведение во время разговоров и определяет эффекты навыков взаимодействия, использованных аколитами.

Отношение

Отношение – это характеристика, которая есть только у НИП. Как и другие характеристики, она измеряется по шкале от 0 до 100. Отношение являет собой текущий темперамент НИП и его чувства относительно аколитов. Чем выше это значение, тем вероятнее НИП доверится или поможет аколитам. И наоборот, НИП с низким Отношением, скорее всего, будут даже враждебными к аколитам и не будут помогать. В начале разговора, Отношение НИП зависит наиболее от его общего настроения и, возможно, от первой реакции на аколитов. В процессе разговора, Отношение меняется в зависимости от того, что аколиты говорят и как они себя подают.

В общем, отношение используется МИ двумя способами. Первый и наиболее важный – Отношение определяет поведение НИП в разговоре с аколитами, тем самым служит для МИ руководством в обыгрывании персонажа. МИ берёт во внимание Отношение, когда изображает НИП, и выражает его тоном и словами. Низкое Отношение означает, что НИП будет грубым, неприветливым или немногословным, в то время как НИП с высоким Отношением МИ может изображать как дружественного, открытого и честного.

Второе – Отношение может служить базисом для проверок, как и другие характеристики. Проверка Отношения может делаться по разным причинам, например, чтобы определить, как НИП реагирует на аколитов. Или МИ может проверить Отношение, чтобы определить, какое решение примет НИП, когда ему дадут выбор аколиты, или узнать, не сыт ли он по горло аколитами и готов резко закончить разговор.

Проверка Отношения

Во время разговора, НИП часто делают решения зависимо от их чувств и мыслей относительно аколитов. В таких ситуациях, МИ может бросить проверку Отношения для персонажа. Если эта проверка успешная, НИП решает в пользу аколитов, но если проверка провалена, персонаж принимает решения против интересов аколитов. Решение может быть принято в ответ на прямой выбор, предложенный аколитами, или может сформироваться в результате разговора и мыслей НИП. Например, если НИП секретный член ковена Хаоса, что расследуют аколиты, МИ может периодически проверять Отношение НИП в ответ на вопросы аколитов для определения, будет ли НИП далее сотрудничать или решит сбежать, пока аколиты не догадались.

Определение начального Отношения

Большинство НИП равнодушны к аколитам в момент первой встречи с ними, с Отношением между 40 и 60, в зависимости от настроения персонажа. Однако, относительно НИП имеется несколько особых факторов, которые могут модифицировать стартовое Отношение:

- **Служители Империума**: НИП, связанные с Адептус Терра или Инквизицией начинают с Отношением, равным наивысшему Влиянию аколитов. Если аколиты попытались скрыть свои личности, МИ может сначала сделать проверку Секретности, чтобы определить, знают ли НИП, кто такие аколиты на самом деле.
- **Ненависть к Инквизиции**: Когда аколиты встречают НИП, который враждебно относится к Инквизиции, МИ делает проверку Секретности, если проверка провалена, стартовое Отношение НИП уменьшается на 20 или больше, по выбору МИ.
- **Трепет перед Инквизицией**: Когда аколиты встречают НИП, дружественно или уважительно относящегося к Инквизиции – какими все хорошие имперские жители должны быть—МИ делает проверку Секретности. При провале, стартовое Отношение НИП увеличивается на 20 или больше, по выбору МИ.

Индивидуальность

Нет двух одинаковых по характеру людей. Один может быть шумным собеседником, хорошо поддающемся на флирт, в то время как другой – тихий интроверт, которого легко запугать. Ответ НИП на социальное взаимодействие базируется на его Индивидуальности. Она является профилем, который даёт МИ общее руководство относительно поведения персонажа во время разговора, ответов на использование различных умений и действий, когда его Отношение упадёт до нуля.

Индивидуальность является инструментом, помогающим МИ во время социальных взаимодействий, но Мастер не должен ограничиваться только им. МИ может свободно изменять любые аспекты Индивидуальность персонажа относительно ситуации, своего виденья этого конкретного персонажа, и нужд истории.

Индивидуальность и Социальные умения

Первичной функцией Индивидуальности является определение эффективности различных умений взаимодействия с НИП и их ответ на использование таких умений. Каждый пример Индивидуальности включает таблицу с записями для умений взаимодействия. Колонка модификаторов показывает модификатор, применяемый для всех, использующий это умение на НИП, в дополнение к любым другим ситуативным модификаторам. Колонка Эффекта показывает, как использование умения влияет на Отношение НИП, в попытке аколитов добыть информация или убедить НИП на определённые действия. Эффект навсегда увеличивает или уменьшает Отношение НИП на количество, равное степеням успеха (СУ) или степеням провала (СП) как следствие проверки умения.

Эти примеры Индивидуальностей также содержат описание действий, предпринимаемых НИП, когда их отношение достигает нуля. Они показаны только для примера, а МИ же волен модифицировать Индивидуальность, или выбирать полностью другой ответ, если он сочтет это нужным соответственно обстоятельствам или личности НИП.

Примеры Индивидуальностей

Примеры личностей, описанные здесь, являются очень общими и отражают только малое количество возможных типов проявления НИП. Если МИ будет нуждаться в Личности НИП во время неожиданного социального столкновения, он может использовать одну из этих. Это также отличная стартовая площадка для МИ во время разработки уникальной Индивидуальности своего собственного НИП. МИ вольны модифицировать эти Индивидуальности так, как они их видят и создать новых для нужд своей кампании.

Агрессивная

Персонаж открыто враждебен, напрямую отказывается отвечать на запросы и давать ресурсы или информацию. Этот НИП может быть очень требовательный, и может быстро переходить с дискуссии на аргументы в поддержание своих собственных целей в разговоре, даже если это полностью противоречит тому, что хотят аколиты. Эта Индивидуальность хорошо подходит для НИП с высокой Силой или Силой Воли, но низкой Общительностью.

Нулевое Отношение: При достижении нулевого Отношения, этот НИП набрасывается на аколитов. Цель нападения – отпугнуть аколитов, но при определённых условиях это может травмировать или убить их.

Таблица 8-5: Агрессивная Индивидуальность

Умение	Модификатор	Эффект
Обаяние	-20	+5xСУ
Командование	+0	+5xСП
Обман	+10	+10xСУ
Дознание	+10	-10xСП
Запугивание	-10	+5xСП
Проницательность	+20	Нет

Хитроумная

НИП с этой Индивидуальностью уклончивый и вводящий в заблуждение, и его речь часто наполнена шуточками и уходами от разговора. Даже посреди смертельно опасного разговора, персонаж зачастую отвечает с сарказмом и остроумием, чтобы уклонится от нежелательного вопроса. Сообразительные аколиты получат позитивные ответы от НИП, в то время как тупые собеседники – только резкий отпор. Хитроумный НИП легко поддается устрашению и грубой силе, в этом случае его стена шутливости рушится. Обычно, он легко раскусит ложь и обман.

Эта Индивидуальность подходит для НИП с высоким Интеллектом и Общительностью, но низкой Силой. Это не значит, что персонаж не достойный противник, просто такой вид НИП обычно рассматривает насилие как нежелательный результат.

Нулевое Отношение: При достижении Отношении НИП до нуля, он завершает разговор с кратким замечанием или высказыванием, после чего он игнорирует аколитов, отказываясь давать любую полезную информацию или даже взаимодействовать с ними. Он может даже попытаться уйти от аколитов. Он принимает меры к предотвращению будущего взаимодействия с аколитами, стремясь избежать столкновений.

Таблица 8-6: Хитроумная Индивидуальность

Умение	Модификатор	Эффект
Обаяние	+20	+5xСУ
Командование	+10	-10xСУ
Обман	-20	+10xСУ
Дознание	-10	-10xСП
Запугивание	+10	-5xСП
Проницательность	-20	Нет

Уверенная

Этот НИП полностью уверен в правильности своих действий, и реагирует на обвинения сильной и решающей речью. Команды и угрозы повышают его сопротивление, но он обычно слеп к обману и манипуляциям. Эта Индивидуальность идеальна для НИП с высокой Силой Воли или Выносливостью.

Таблица 8-7: Уверенная Индивидуальность

Умение	Модификатор	Эффект
Обаяние	+0	+5xСУ
Командование	-10	+5xСУ
Обман	+20	-5xСП
Дознание	+10	+10xСУ
Запугивание	-20	-10xСП
Проницательность	+20	Нет

Нулевое Отношение: При достижении нулевого Отношения, он настойчиво завершает разговор, обычно говоря аколитам оставить его в покое. В будущих столкновениях, этот НИП решительно отказывается разговаривать с ними.

Покорная

НИП разговаривает сухо и нерешительно, постоянно создавая впечатление, что он ожидает, что кто-то перебьет его в любой момент. Он соглашается почти на всё, что его просят, и старается угодить всем, говоря им то, что, на его мысль, они хотят услышать. Таким НИП легко помыкать, но сложно получить от него полезную информацию или действия. Эта Индивидуальность подходит к НИП с низкой Общительностью или Силой Воли.

Нулевое Отношение: При достижении нулевого Отношения, НИП пробует убежать от аколитов, уходит с хныканьем или другим кротким действием. В будущих столкновениях, персонаж опять бежит при их виде. Если зажат в угол, НИП лепечет бесполезные призывы аколитов к милосердию, прощению или к чему он там считает уместным.

Таблица 8-8: Покорная Индивидуальность

Умение	Модификатор	Эффект
Обаяние	-20	-5xСУ
Командование	+20	+5xСУ
Обман	+0	Нет
Дознание	+10	+5xСУ
Запугивание	+20	-5xСП
Проницательность	+0	Нет

Непредсказуемая

Этот НИП полностью непредсказуем во время обычного разговора. Его ответы обычно запутанны и загадочны, и он постоянно теряет нить разговора и запутывает разговор своими бессвязными высказываниями, которые трудно понять.

Эта Индивидуальность подходит для НИП с высоким числом очков Безумия или страдающим душевной болезнью, но она также работает с эксцентричными гениями и другими

Таблица 8-9: Непредсказуемая Индивидуальность

Умение	Модификатор	Эффект
Обаяние	+2к10	+1к5xСУ
Командование	+2к10	-1к5xСП
Обман	+2к10	+1к5xСУ
Дознание	-2к10	+1к5xСУ
Запугивание	+2к10	-1к5xСП
Проницательность	-2к10	-1к5xСП

странными персонажами. С некоторыми модификациями, эта Индивидуальность может использоваться для изображения загадочных ксеносов, чьи ответы непредсказуемы и странны в глазах людей.

Нулевое Отношение: Когда Отношение НИП достигает нуля, он может сделать множество непредсказуемых вещей. Он может впасть в кататонию, напасть на аколитов или принять другую Индивидуальность при её стартовом уровне. МИ должен исследовать Индивидуальность такого НИП и решить, какой оригинальный ответ наиболее ему подходит.

Структура разговора

Разговор в **Dark Heresy** обычно очень органичный и игровая сессия может бесшовно переходить с повествовательного времени в пошаговое и обратно. Во время разговора, МИ берёт на себя роль всех НИП в сцене, разыгрывая их часть диалога (некоторые МИ даже используют разные голоса, чтобы помочь распознать разных НИП.) Игроки, конечно же, изображают своих собственных персонажей, отвечая НИП и друг другу, а также описывают все действия, которые они предпринимают.

В отличие от пошагового времени, здесь нет порядка Инициативы во время разговора, и действия не разделены на ходы. Как и в любом разговоре, участники вносят свой вклад по мере необходимости. Некоторые разговоры могут быть очень интенсивными, и персонажи могут даже говорить друг с другом. В таких случаях, МИ может «поставить разговор на паузу», и позволить игрокам переформулировать свои реплики, чтобы быть уверенным, что они не пропустили ничего важного в волнении. МИ может также иногда слегка приостанавливать разговор, чтобы разыграть события, которые происходят во время его, такие как изменения в окружении или действиях НИП. Останавливать разговор также необходимо для того, чтобы дать возможность одному из участников сделать проверку социального умения. Это не означает, что персонажи, вовлечённые в разговор, действительно останавливаются (хотя это возможно в некоторых драматических моментах), это просто необходимость игровой механики.

Проверки Социального умения

Во время разговора может случиться много вещей. Аколиты редко теряют время на пустую болтовню — почти любое общение имеет важную цель. Когда персонаж говорит, он может повлиять, убедить, принудить или обмануть другого персонажа определённым способом. В таких случаях, результат определяется проверкой Социального умения. Как и с другими действиями, проверка необходима только тогда, когда есть шанс провала и результат будет влиять на историю. Аколит, говорящий отбросу, что у него нет денег, не вызывает проверку Обмана, разве что МИ не планирует для этого безумного подонка месть лжецам.

Перед проверкой социального умения, игроки описывают или отыгрывают свою просьбу, обман или угрозу. Если МИ чувствует, что нужна проверка для определения результата, он вместе с игроками выбирает умение и характеристику, наиболее подходящую к обстоятельствам (как всегда, МИ имеет последнее слово). Потом МИ оглашает игрокам сложность проверки, принимая во внимание Отношение НИП и любые применяемые модификаторы к ситуации, как и с любой другой проверкой.

В разговоре используется пять умений Взаимодействия: Обаяние, Командование, Обман, Запугивание и Проницательность. Персонаж использует Обаяние, когда он хочет оказать хорошее впечатление на НИП или убедить НИП помочь ему, Командование – для дачи приказов, Обман—для лжи и увёрток, а Запугивание – для запугивания и убеждения цели. Проницательность обычно используется в ответ на действия другого персонажа; например, чтобы определить, что персонаж лжет, или тонко изучить разговор для выявления некоторых деталей, которые можно использовать для своей выгоды. Всё вышеописанное является примером наиболее общего использования; каждое умение имеет множество разных использований в зависимости от разных характеристик, ситуаций и вовлечённых персонажей. Как обычно, игрокам рекомендуется придумать новые и креативные пути использования умений, и они не обязательно должны придерживаться примеров, указанных здесь.

Например, чтобы впечатлить закалённого стрелка, аколит может сделать проверку Навыка Стрельбы, чтобы прострелить подброшенную в воздух монетку или сделать любой другой финт с пушкой, со степенями успеха или провала, влияющими на Отношение НИП так, как сочтёт

нужным МИ. Хотя Навык Стрельбы обычно используется в бою, аколит может использовать его для впечатления НИП во время социального столкновения, а не для убийства или нанесения урона врагам.

Социальные умения используются во время разговора для отображения важных поворотов и основных моментов тогда, когда будут последствия провала или успеха могущие каким-то образом продвинуть повествование. Если ложь, обман или фальшь не производят существенный эффект, МИ может просто отыгрывать ответы НИП в соответствии к его Индивидуальностью и Отношению.

НИП и проверки Социальных умений

Обычно, НИП не делают проверку Социальных умений. Множеству игроков не нравится, что действия его персонажей зависят от броска кости. Если игрок создал своего аколита как жесткого и серьезного Арбитра, ему может не понравиться, что в результате плохого броска его персонажа запугивает подсевший на обскуру подульевый подонок. Но в некоторых случаях, однако, это может быть подходящим и полезным. Так, если игрок подозревает, что НИП лжет его персонажу, МИ должен сделать встречную проверку Обмана НИП к умению Проницательность аколита. Даже если игрок не подозревает обман (некоторые МИ очень хорошо изображают покер-фейс), МИ может призвать к встречной проверке, чтобы определить, что вообще думают аколиты. Разные группы могут иметь разные преференции, когда используют Социальные умения, МИ и игроки должны работать вместе, чтобы определить, какие наиболее эффективны. Успех или провал проверки влечёт за собой изменения в Отношении НИП, основанном на его Индивидуальности. Индивидуальность НИП также служит руководством для МИ в определении реакции НИП, таких как быстрое бегство для Хитроумной Индивидуальности или скрытая угроза для Уверенного НИП.

Взаимодействие и группы

Часто аколиты оказываются в ситуациях, когда им нужно убеждать, вводить в заблуждение или командовать одновременно группой НИП. Во время использования Социального умения для воздействия на группу, игрок проходит проверку как обычно, но со следующими изменениями:

- Проверка модифицируется только один раз для Индивидуальности. Редко вся группа обладает одинаковой Индивидуальностью, потому МИ должен выбрать, какую использовать. Это обычно самая шумная или доминирующая личность в группе, но это может быть и тихий уважаемый старец или персонаж, служащий авторитетом для группы.
- Проверка воздействует на количество НИП, равных десятикратному бонусу Общительности аколитов. Несмотря на то, какая Индивидуальность использовалась для модифицирования сложности проверки, каждый НИП реагирует в соответствии со своей собственной Индивидуальностью.

Расследование

Еретики не могут быть идеальными, так как отринули Императора. Будучи неидеальными, они не способны идеально скрыть свои грязные дела. Такие дела подразумевают, что мы не можем не обнаружить их. Как только они обнаружены—они мертвецы. Логика абсолютно неопровержима.

— арбитратор Джинт Раффус

Для аколитов инквизитора, импульсом для большинства приключений в **Dark Heresy** являются расследования. Во время продвижения игры, история пишется аколитами, находящими сведения и следующими зацепкам по искоренению своих врагов. Обычно это обыденный процесс, МИ устанавливает сцену и обеспечивает улики для нахождения их аколитами, а игроки проводят расследование, находят и анализируют улики, потом решают какие цели преследовать и как это сделать.

Структура расследования может быть поделена на фундаментальные компоненты: цели и улики. Улики это физические сведения или информация, которые напрямую относятся к тому, что расследуют аколиты. Цели – это подсказки, которые дают улики, они указывают направление, в котором должны следовать аколиты во время своего расследования. Каждая улика, которую находят аколиты, часто предлагает множественные цели. Некоторые могут быть тупиком, другие ведут к дополнительным уликам. Когда аколиты следуют целям и раскрывают дополнительные улики, они создают паутину, которая формирует структуру расследования, и открывает то, что действительно случилось в истории или хотя бы достаточно для указания направления.

Улики

Улики представляют собой все физические или информационные сведения, что аколиты находят во время расследования. Улики – наиболее важная часть расследования, так как они дают ответы на вопросы аколитов, в то время как возникновение новых вопросов приближает аколитов к разгадке тайны, остановке еретиков и завершению расследования. Улика может быть любой – от гильзы болта, найденной на месте убийства, или имени, телепатически вырванном из разума захваченного еретика, или даже отсутствие нормального количества крови из зверски убитого дворянина. Всё может быть уликой, потому аколиты должны не только собирать их, но также просеивать их для определения тех, которые действительно относятся к расследованию. Некоторые даже могут увести их в другом направлении и стать базисом новых приключений.

Каждая относящаяся к делу улика создаёт как минимум одну направление для следования ней аколитами. Некоторые цели легко понятны, в то время как другие могут быть открыты, используя множество разных умений во время осмотра улики.

Типы улик

Улики могут быть грубо поделены на три категории: психические, информационные и кореляционные. Каждая улика описана ниже, с возможными умениями для использования, чтобы получить улику каждого типа. Для более детальной информации об использовании умений и как они могут быть применены к расследованию, смотри **Главу III: Умения**.

Физические

Физические улики – любые материальные сведения, находимые во время расследования. Физические улики наиболее надёжны для продвижения расследования, так как они менее всего открыты для интерпретации, их сложно сфальсифицировать, ими легко делиться с союзниками и подвергать дальнейшему изучению. Свидетели могут врать или ошибаться, заключения могут быть неправильными, но физические сведения сложно подделать. Аколиты обычно могут полагаться на свои умения или на возможности других для определения подлинности физических улик.

Возможно, отсутствие физических улик в некоторых ситуациях так же важно, как и их присутствие. Когда объект, который должен быть в определённом месте, пропал, это часто имеет значение в расследовании.

Следующие умения полезны в нахождении физических улик, или выявлении их отсутствия:

- **Обман**: Обман может дать доступ к уликам, которые обычно остаются вне досягаемости аколитов. Например, аколит может представиться сотрудником Магистрата для доступа к ящику улик местных силовиков, таким образом, аколиты могут исследовать странную статуэтку, конфискованную во время рейда. Обращение к авторитету своего господина или полагаясь на собственное Влияние, аколиты могут обычно достичь того же результата, но такие действия скорее всего уменьшат Секретность группы.
- **Бдительность**: Возможно наиболее базовый метод для нахождения улик- это осторожный поиск на месте преступления или ереси. Умелые следователи часто могут найти скрытые или укрытые улики, которые другие просмотрели, как например при осмотре комнаты и нахождение инкрустированного рунами амулета, спрятанного за выдвижной доской пола.
- **Проницательность**: Остроглазые аколиты могут определить важность кажущихся безобидными деталей, таких как отпечатки ног на пыльном полу или свежие царапины на руке жителя улья. Аколиты всегда должны быть внимательны к подозрительным объектам или поведению, так как ересь подстерегает повсюду. С постоянной бдительностью, аколиты могут обнаружить важные улики для текущего расследования или даже семена неожиданной ереси.

Сверхъестественные улики

В дополнение к трём базовым типам улик, существует четвёртый, более редкий вид: сверхъестественная улика. В основе являясь информационной уликой, сверхъестественные улики получаются путем проникновения взглядом за пределы материального мира для нахождения информации, недостижимой другим способом. Обычно это означает, что псайкер опирается на силы предсказания, но также они могут быть получены с помощью таких средств как чтение Имперского Таро. Так как такие действия привлекают силы Варпа, то за сверхъестественными уликами следовать небезопасно.

- **Ловкость Рук:** Действуя скрытно, аколитам часто нужно завладеть физическими уликами без ведома подозреваемых или окружающих личностей. Аколиты могут использовать ловкость рук для подмены сведений, чтобы выиграть больше времени, или просто вытащить изобличающую или информативную улику у ничего не подозревающего владельца. Например, аколит под прикрытием, разговаривающий с дворянином, подозреваемым в продаже товаров ксеносов, может использовать это умение, чтобы тайно вытянуть инфопланшет из стола собеседника.
- **Выживание**: Аколиты, что чувствуют себя как дома в природном окружении, часто могут обнаружить улики, которые другие могут проигнорировать. Например, аколит может использовать умение Выживания, чтобы обнаружить следы когтей возле изуродованного трупа, не принадлежащих родным для мира видам, определяя, что-то, что казалось обычным нападением животного, может быть намного большим.

Информационные

Информационные улики содержат любые знания или информацию, приобретённую в ходе расследования. Аколиты могут заполучить информационные улики множеством способов, включая опрос свидетелей, допрос подозреваемых и чтение большинства старых томов. Информационные улики очень легко подделать, поэтому аколиты должны часто аутентифицировать или доказать такие улики с помощью физических или подкрепляющих доказательств, прежде чем работать с ними.

Как и с физическими уликами, отсутствие информации может быть уликой само по себе. Если с инфопланшета стёрли информацию или персона отказывается давать определённую информацию, аколиты могут насторожиться. Знание о том, что некто мог сознательно сокрыть или уничтожить информацию может быть использовано для

усиления эффекта в расследовании, создавая множество новых целей.

Ниже предоставлены некоторые из умений, наиболее часто используемые для получения информационных улик:

- **Обаяние**: Во время расследования, аколитам часто нужна информация от личностей, которые если не еретики или фактические враги, то слишком непокорны, чтобы рассказать многое. Используя страх, алчность, враждебность или просто бескорыстие, аколиты могут многое понять, просто завязав хорошие отношения с этим НИП.
- **Обман**: Для аколитов, действующих тайно, допрос подозреваемых зачастую не выход. Прикинувшись потенциальным или текущим союзником, аколиты могут обмануть еретиков и заставить их раскрыть изобличающую информацию о себе и соучастниках. Например, аколиты могут прикинуться криминальным авторитетом, чтобы заставить рецидивиста раскрыть личность его босса.
- **Логика**: Чтобы найти информационные улики, аколиты зачастую просеивают огромное количество данных. Аколиты могут использовать Логику во время изучения звёздных диаграмм, для определения периода, когда звёзды займут свои места, что предсказывает возвращение могущественного демон принца, или во время прослушки часов вокс записей для определения кодовых слов.
- **Допрос**: Запугивание и допрос подозреваемых (а также свидетелей), как и ожидается, наиболее общая тактика аколитов на службе инквизитора, особенно, когда время для секретности упущено. Когда угрозы гнева Императора недостаточно, тщательное применение пыток во время допроса культиста для определения места сбора его собратьев может развязать даже наиболее упрямые еретический языки.
- **Знания (Общие, Учёные и Запретные)**: Часто существующие знания отображают актуальность или значение улик. Например, аколит может сделать проверку Запретного Знания для опознания слов, нацарапанных в крови на стене хаба и найти в них отсылку к легенде о Багровой Охоте, и таким образом открыть путь к новой цели.

Кореляционные

Подобные улики – это особый вид информационных улик, которые появляются путём выводов из сравнения множества других улик. Усматривая связи и отношения между другими уликами, аколиты могут прийти к важным выводам относительно расследования. Сбор множества информационных и физических улик с последующим выявлением связей между ними чтобы найти кореляционные улики, ведёт к одним из самых эффективных целей. Вообще, кореляционные улики зачастую являются тем «переломным» моментом в расследовании, который ведёт к финальному кульминационному столкновению.

Следующие использования умений зачастую помогают в нахождении кореляционных улик:

- **Логика**: Когда группа аколитов собирает множество улик, зачастую очень важно уловить связь между ними и «заполнить пробелы». Аколиты могут исследовать детали нескольких ритуальных убийств и решить, что тут работало более одной группы. Аколиты могут использовать это умение для сравнения знаний группы о деятельности культов Хаоса с кажущимися безобидными изречениями местного приходского проповедника, таким образом, предполагая, что он является скрытым культистом.
- **Проницательность**: Перед тем, как аколиты поймут смысл улик, которыми обладают, они зачастую проводят интенсивные исследования или изучения. Они могут использовать это умение, например, чтобы исследовать десятилетия записей Администратума, чтобы найти расхождения относительно династии вольных торговцев Луфти, чьё название неоднократно всплывало во время расследования контрабанды оружия ксеносов.

Направления

Направления являются движком расследования, они направляют аколитов к разным потенциальным путям и решениям. Направления дают аколитам руководство, куда и как идти в поисках следующей улики во время своего расследования. Каждая улика, которую аколиты находят, открывает одно или несколько направлений. Некоторые направления заканчиваются тупиком или оказываются отвлекающими манёврами, но другие открывают новые улики, подводя аколитов ближе к успешному завершению расследования.

Потенциально направления являются наиболее сложным аспектом расследования для аколитов. Так как одна улика может вести к нескольким направлениям, агентам может быть сложно решить, каким курсом следовать. Некоторые улики могут давать несколько направлений, только одно из которых связано с расследованием, что может легко сбить аколитов с курса расследования, и они не будут иметь шансов получить ещё улик (смотри Тупиковые направления на странице XXX).

Чтобы повернуть расследование в нужное русло, аколиты могут использовать разные умения, чтобы определить, какое из направлений наиболее многообещающее.

Ниже приведены примеры использования умений, которые помогут аколитам в определении направлений, которым следовать:

- **Бдительность**: Это умение, конечно, неоценимо в нахождении направлений и следования им. Например, успешное использование даст подсказку аколиту забрать карманный хроно с места убийства. Поспрашивав у друзей умершего, аколит узнаёт, что предмет не принадлежит умершему и делает вывод, что хроно был сорван с убийцы во время борьбы; если он найдёт владельца хроно—найдёт и убийцу.
- **Логика**: Применение принципов логики к уликам, что физическим, что информационным, может открыть множество направлений. Например, после перехвата зашифрованного послания еретиков, аколиты должны сперва использовать это умение чтобы расшифровать послание, перед тем как прочитать его. Если они не смогут взломать код, аколиты решат что их враг очень умная и образованная персона, направляя их расследование к ближайшему университариату.
- **Проницательность и Коммерция**: близкое исследование зачастую наиболее эффективно для извлечения направлений из улик. Аколит может использовать Коммерцию для определения, что реликвия, найденная в храме убитого клирика, является подделкой. Это может направить аколитов к исследованию прошлого клирика – возможно, он не настолько благочестивый и честный, каким кажется.

Типы направлений

Направления могут принимать множество форм, но ниже представлены наиболее общие типы направлений, которым могут следовать аколиты во время расследования. Их описания свободные, потому как множество улик может вести к направлениям более одного типа. В общем, множество действий, что делают аколиты, независимо от ожиданий МИ, ведут к нескольким типам направлений. Направления являются ресурсом МИ для создания своих собственных сценариев для аколитов, и МИ не должны чувствовать себя ограниченными, когда они совпадают с типами направлений. Часто направления могут возникнуть в результате непредвиденных действий игроков или когда МИ развертывает столкновение, и они могут не подходить точно в одну категорию. В таких случаях, обычно нет необходимости классифицировать направление, так как МИ сам знает, каким образом оно может быть полезно для истории.

Связь

Практически каждая найденная во время расследования улика некоторым образом связана с человеком. Это может быть не тот персонаж, которого ищут аколиты, или даже не та личность, которая прямо вовлечена в расследование, но она почти всегда может иметь некоторую новую информацию, полезную для расследования, даже если аколиты не осознают её значения. Изучение того, кому принадлежит объект, получение некоторой информации или изучение жертвы могут сильно варьироваться в зависимости от планеты, на которой проводится расследование. На развитом Имперском мире могут быть обширные записи Администратума, в то время как отслеживание источника улики на дикарском мире-фронтире может потребовать дней пешего пути. Конечно, такой ход дел может различаться и в зависимости от места действия – поиски источника в основных уровнях Улья Десолеум может привести к адекватным записям и солидарным свидетельствам, в то время, как делая это в нижних уровнях может быть чревато опасностью, так как аколиты ведут поиски в горах мусора и рухнувших коридорах.

Некоторые личности могут быть совершенно равнодушны к расследуемой аколитами ереси, но это может

не остановить аколитов от подозрений в том, что этот персонаж связан с делом. Если личность является важной или влиятельной, это может быть проблемой, но обычно высокий уровень подозрения является приемлемым. К тому же, если несколько невинных будут сожжены во время курса расследований, что ж, так тому и быть.

Аутентификация

Не все улики являются аутентичными. Множество улик может быть сфальсифицировано, когда виновная группа пытается избежать правосудия или направить аколитов по ложному пути. Информационные улики, как уже говорилось, наиболее подвержены фальсификации, и персонажи могут лгать по множеству причин, например избежание наказания либо из-за страха либо злого умысла. Физические улики же, напротив, сложно сфальсифицировать, но и они подвержены такому риску. Однако, аколиты могут часто увидеть подлог, пользуясь своими многочисленными умениями, особенно Проницательностью и Коммерцией.

Даже сфабрикованная улика может обеспечить ценные направления—если аколиты их правильно идентифицируют. Определение того, кто ответственен за подкинутые сведения, может часто приблизить аколитов к завершению расследования, так как тот, кто это сделал, несомненно, связан с делом. И наоборот, признание того, что улика является аутентичной, может свидетельствовать, что аколиты двигаются в правильном направлении.

Отслеживание

Некоторые улики информируют аколитов о следующей нужной улике, но не о том, где её достать. Отслеживание определённого объекта или части информации в глубинах растянутого города-улья или на незнакомом, враждебном ландшафте (что может быть, конечно, одно и то же) может стать одним из наиболее испытующих и кропотливых аспектов расследования. Аколиты могут иметь различные подходы к этой задаче, используя различные умения. В то время как один аколит может использовать Выживание, чтобы отследить путь к этому источнику, другой может обходить улицы в поисках информации. Аколиты, посвящённые в технологические мистерии могут получить доступ к катушкам когитаторов или использовать таинственные приборы для обнаружения следующей улики. Прочёсывание томов в либрариуме, допрос подозреваемого еретика, и даже воззвание к эзотерическим возможностям псайкера являются лишь некоторыми из методов, которые могут использовать аколиты в обнаружении пути к следующей улике.

Тупиковые направления

В то время как некоторые игроки могут наслаждаться вызовом и азартом тупиков, ложных путей и ни к чему не приводящих направлений, другие могут просто найти их разочаровывающими. МИ должен быть готов работать со своими игроками в этом направлении, потому как важно, чтобы все за столом хорошо проводили время. Для групп, которым не нравятся тупиковые направления, МИ должен убедиться, что все направления, которым следуют аколиты, продвигают историю в некотором направлении и даже незначительная улика будет отсылать к «правильному» направлению, которой первоначально следовали аколиты. Часто несколько мелких корректировок в рассказе могут продвинуть расследование вперёд, даже если игроки выбрали «неправильное» направление, или пошли не тем путём, который МИ даже не мог предвидеть. Это также применимо и к уликам. Возможно, аколиты зацепились за объект или часть информации, которую МИ включил просто для того, чтобы описать сцену действия и погрузить игроков в сэттинг **Dark Heresy.** Игроки, особенно в группе, имеют тенденцию сосредоточиться на чем-то незначительном и убеждать друг друга в его важности. В таких случаях, может быть весело, если МИ модифицирует сценарий приключения таким образом, что одно из направлений этой «неправильной» улики в действительности продвигает расследование, ведя к следующей улике или возвращая назад к «правильному» направлению, которое аколиты сначала проигнорировали.

История

Изучение истории улики зачастую является эффективным способом для открытия последующей информации в прогрессе расследования. Знание о происхождении физических и информационных улик, а также том, как они могли попасть к аколитам, может открыть новые вехи для помощи в расследовании. Докапываться до таких деталей часто бывает очень трудно. Отслеживание слуха до его источника зачастую требует много дней опросов среди населения по всем направлениям. Определение происхождения объекта может требовать от аколитов консультаций экспертов по схожим вопросам, или даже доступа к секретным знаниям Адептус Механикус. Психосилы тоже могут быть эффективными и быстро раскрыть такую информацию, но, как всегда, обращение к силам Варпа опасно само по себе.

Мотивация

Забраться вовнутрь головы цели расследования, чтобы понять её мотивацию, может быть мощным (но опасным) инструментом. По своей сути, враги аколитов являются еретиками или даже не-людьми, и подражание мыслительным процессам таких личностей имеет риск разложения и ереси. Однако, концентрация истории на врагах аколитов зачастую требует некоторой степени их понимания, чтобы аколиты могли предугадать следующий шаг оппонента, что делает его поимку намного легче. Сравнивая физические улики, связанные с целью, или информационные улики, которые описывают её, можно сложить грубый профиль, определяя мотивацию и цели врага. Аколиты могут использовать этот профиль, чтобы лучше направлять свои усилия, делая обоснованные предположения о следующих шагах своей цели и её будущих планах. Если такие предположения оправдываются, аколиты могут остановить своих врагов ещё до того, как их планы принесут плоды.

Метод

Множество расследований начинаются с того, что аколиты смотрят на событие, что уже случилось, и пытаются определить, как оно произошло. Это может вести к нахождению одиночных улик и объяснению того, как связаны и взаимодействуют с событием. Этот процесс сочетается с историей улики, и эти два типа направлений зачастую идут рука об руку.

Проведение расследования

Расследование может проводиться множеством способов. Некоторые следуют линейной прогрессии, когда улика приводит к направлению, которое потом трансформируется в новую улику, и продолжают так, пока финальная конфронтация не окончит расследование. Такие расследование можно расширить тем, что множество улик будут вести к направлению, параллельно друг другу, и каждый путь будет вести к одной и той же точке назначения. Некоторые имеют единичную основную улику, например – обнаруженный еретический гримуар, с множеством направлений, которые вытекают из него, и каждое направление предлагает новые улики и информацию, такую как, например, происхождение гримуара или способы расшифровать его тайные глифы. Как только первичная улика полностью раскрыта, группа может иметь достаточно знаний для окончания расследования.

Как только аколиты соберут достаточно информации, они начнут стоить гипотезы, способные пояснить объект изучения, что потом может направить их действия к развязке (часто жестокой). Однако, они должны быть внимательными, и не действовать слишком рано. Быстрый рейд против дилера ксеносским оружием может навсегда убрать его, но, если потратить больше времени на изучение его действий, это может привести к раскрытию поставщика и выследить большинство нелегальных предметов. Промедление, наоборот, может помочь ему расширить своё влияние и даже заполучить запятнанные скверной предметы, разлагающие души. Правильный тайминг основных действий для получения большей выгоды – отличительная черта групп-ветеранов, но даже опытные аколиты могут быть вынуждены действовать раньше, чем нужно. Так, например, если культ планирует рейд на дилера ксеносских реликвий, чтобы выкрасть оружие и сделать масштабное наступление, аколитам может понадобиться в первую очередь быстро убрать дилера, чтобы культ не стал более могущественным.

Обычно аколиты начинают своё расследование или по указанию своего инквизитора путём получения сообщения или прямого назначения. В таких случаях, если они не заняты более насущной проблемой (такой как неминуемое демоническое вторжение или другие экстраординарные события), то обычно решают сфокусироваться, и направится к месту назначения, а также определяют, где начинать свои расспросы. Аколиты часто раскрывают заговоры и возможные ереси во время своих действий, открываясь для других деяний, которыми возможно попозже заняться. Для этого требуется подтверждение от их инквизитора или хотя бы уведомление, в зависимости от его личности и того, как МИ желает вести текущую кампанию. Позволение аколитам самим выбирать свои расследования может привести к новым интересным приключениям, да и МИ обычно поощряет оставлять зацепки для новых приключений во время их текущей сюжетной линии. Это также может делаться для хорошего отыгрыша, так как группа столкнувшаяся с несколькими новыми возможными расследованиями, может выбрать, которое начать. Они могут начать с одного, которое считают наиболее неотложным, с быстрой развязкой, но возможно заняться и другим, с наименьшей угрозой сейчас, но серьёзными последствиями, если оставить его без внимания. Однако, они могут пойти путём, который обернется не более чем слухами и дымкой, но будет сложным заговором, который распростёр свои щупальца по всему сектору. Но иногда, казалось бы, несвязанные расследования могут обернуться большой сетью связанных ересей и предоставить новую архи-немезиду, за которой они гонялись годами. Каждой группе также обычно свойственен свой собственный стиль расследования, так как её члены имеют свои личностные и групповые сильные стороны. Некоторые могут быть склонны к открытому присутствию, таким образом, используя власть для вывода на чистую воду подозреваемых. Другие предпочитают скрытность, возможно, просачиваются во вражеские группы. Некоторые работают с местными властями, используя связи и влияние для достижения своих целей; их противоположности будут действовать в одиночку, не доверяя никому, кроме членов своего отряда. Важно отметить, что не существует правильного и неправильного способа расследования, только тот, который наиболее эффективен. В конце концов, для Инквизиции результаты и цели оправдывают средства.

Страх, Сумасшествие и Проклятие

Только умалишенный может благоденствовать, только те, кто благоденствует, могут судить о здравомыслии.

— аноним

В своём служении Человечеству, аколиты противостоят невообразимым кошмарам, что более чем достаточно, чтобы повредить рассудок и душу нормального человека. Сражаясь со служителями Хаоса, аколиты рискуют заразиться разложением от тех мерзких сил, которым они противостоят. Присутствие на богохульных церемониях, чтение древних текстов и воздействие сил Варпа может разлагать тело и душу. Аколиты повстречают множество ужасающих созданий, от кошмарных убийц до леденящих душу ксеносов. Страх может стать серьёзным препятствием, а повторяющееся воздействие тех же факторов медленно, но уверенно разъедает разум даже стойких волей. Быть может именно здравомыслие и душа, а не интеллект или ловкость с оружием, позволяют аколитам противостоять таким кошмарам и отличает служителей Инквизиции от прочих слуг Империума. В действительности, такая возможность осмыслить и превозмочь упомянутые угрозы является отличительной чертой инквизитора.

Нижеизложенные правила описывают угрозы разуму и душе аколита, коим они должны противостоять. Они разделены на два разных раздела: один касается Страха, а другой Безумия и Порчи. Страх относится к инстинктивному ответу на ужасающие события, существ и опыт. Безумие представляет собой длительные эффекты от страха; даже когда аколит поборол страх, повреждения его психике необратимы, и, так как ужас следует за ужасом, он может со временем впасть в безумие. Ещё более коварная Порча являет собой остаточные эффекты соприкосновения с Хаосом, Варпом и взаимодействия с запретными знаниями, которые могут разрушить душу. Даже стойкий духом не может без изменений противостоять таким неестественным ужасам, и, так как такие эффекты остаются скрытыми годами, в конечном итоге медленное разложение может проклясть аколита не хуже, чем сделка с демоном.

Обычно, в боевых столкновениях используются только эффекты страха. Эффекты Безумия и Порчи обычно проявляются только после.

Очки Безумия и Порчи

Очки Безумия (ОБ) и Очки Порчи (ОП) являются характеристиками, увеличивающимися на протяжении игры. Две с этих величин стартуют с о, когда ИП начинает игру, и увеличиваются на протяжении времени, когда повреждения наносятся разуму персонажа (что предоставляется Очками Безумия) или же его душе (Очки Порчи). Чем выше эти значения, тем более запятнан, повреждён и истощён становится персонаж, и когда значение достигнет сотни, персонаж, скорее всего, будет убит своим инквизитором или союзными аколитами для избавления от страданий или предастся разложению и станет врагом Человечества. В обоих случаях он не может больше служить инквизитору, так как потерян в глазах Императора и должен уйти из игры.

Страх

Ужасающая галактика **Dark Heresy** враждебна к человечеству, и потому аколиты должны сражаться против страшных чужих, извращениями науки, нечестивыми сущностями извне завесы и с неисчислимостью других ужасов во время исполнения своих обязанностей. Для обычного обитателя Империума смертельно опасно даже знание о существовании таких угроз. Во время своих расследований, аколиты встречаются лицом к лицу с ужасающими существами и опытом леденящих душу событий: от кровавых массовых жертвоприношений во имя тёмных богов, до невозможных монструозных ксеносов из темнейших уголков галактики. Преодоление своих страхов для противостояния таким ужасам является величайшим испытанием аколитов.

Когда ИП сталкивается с таким пугающим событием или соперником, он должен бросить проверку Страха; это проверка Силы Воли, которая модифицируется в зависимости от кошмарности противостоящей угрозы. Если ИП прошёл проверку, он действует как обычно. Если он провалил, то страдает от Страха.

Степени Страха

Страх может выражаться множеством форм, но некоторые вещи более ужасающи других. Мерзкий культ может пошатнуть боевой дух начинающего аколита, в то время как присутствие Кровожадного может полностью уничтожить его разум. **Таблица 8-10: Сложности проверки Страха** показывает штрафы к проверкам Страха в зависимости от степени Страха источника.

Таблица 8-10:Сложности проверки Страха

Степень Страха	Модификатор проверки
Страх (1) Тревожащий	+0
Страх (2) Пугающий	-10
Страх (3) Ужасающий	-20
Страх (4) Кошмарный	-30

Провал проверки Страха

Если персонаж провалит проверку Страха во время боя, он должен немедленно сделать бросок по **Таблице 8-11: Шок** на странице 351, добавляя +10 к результату за каждую степень провала после первой. Описанные эффекты применяются к персонажу незамедлительно. По решению МИ, в зависимости от ситуации и источника Страха, он может добавить также очков Безумия персонажу, который провалил проверку Страха.

Если персонаж провалил проверку Страха в небоевой ситуации, то становится нервированным и получает -10 штраф к любому умению или проверке, которая требует концентрации. Этот штраф остаётся покуда персонаж остаётся в зоне действия Страха (простой уход из такой зоны и возвращение в неё не прекращает действия). Когда персонаж проваливает проверку Страха на 3 или более степеней, он также получает 1к5 очков Безумия. В особенных ситуациях или сеттингах, МИ волен также добавлять альтернативные или другие эффекты, даже уровни Усталости.

Очень Плохие Вещи

Проверки Страха в небоевых ситуациях возникают не автоматически, а только там и тогда, когда МИ сообщает об этом. Наилучшим образом они используются для того, чтобы передать ужасающую суть происходящего. Ниже представлены степени Страха вне боя, и примеры ситуаций, которые могут вызвать Страх вне зависимости от черты Страх у врага:

- **Страх (1) Тревожный**: Осмотр сцены отвратительного убийства или краем глаза увидеть сверхъестественный психофеномен – странные огни, призрачные голоса, плачущие статуи или другие неестественные феномены.
- **Страх (2) Пугающий**: Встреча с живым покойником, погребение заживо или встреча с большими сверхъестественными феноменами – небеса, извергающие кровь, оживающие картины или самовозгорание плоти.
- **Страх (3) Ужасающий**: Близкая, шокирующая и необъяснимая смерть (рой личинок вырывается из тела дружественного аколита), отвратительные моменты откровения (проснуться и увидеть, что всё вокруг залито кровью и завалено разорванными телами), мертвецы восстают по всей планете или другие сокрушающие разум события.
- **Страх (4) Кошмарный**: Стать свидетелем полномасштабного демонического вторжения, узнать, что личная ошибка привела к гибели бесчисленных миллионов или даже целой планеты, созерцать Варп без защиты.

Шок и избавление от него

Персонажи могут попытаться стряхнуть с себя некоторые эффекты Страха, после того, как начальный шок прошел. Как обозначено в **Таблице 8-11: Шок**, персонаж может «избавится от него», пройдя проверку Силы воли в свой следующий ход. Если преуспел, он возобновляет чувствительность, стряхивает с себя эффекты и может действовать как обычно. Если он провалил проверку, эффект продолжается и персонаж может попытаться сбросить его опять на следующий ход и так далее.

Безумие

Персонажи **Dark Heresy** находятся в центре ужасающих событий: сражения с неописуемыми ужасами, раскрытие шокирующей правды, вовлечение в отчаянную борьбу за бесчисленные жизни и души, балансирующие на грани. Весь этот стресс и ужасы медленно перерастают в безумие. Человеческий разум, даже закостенелый от суровых условий жизни в Империуме, не иммунен к медленному разъеданию рассудка ужасами 41 Тысячелетия, и аколиты в этом случае – не исключение.

В **Dark Heresy** такие опасности представлены очками Безумия. Они отражают деформацию разума персонажа, возникающую в результате получаемого опыта; чем больше очков Безумия, тем больше слабым становится разум. Совокупные эффекты от очков Безумия перерастают в Травмы, которые отражают краткосрочные эффекты некоторых ужасающих событий, и Расстройства – постоянные умственные нарушения, которые сопровождают персонажа на его пути к полному сумасшествию.

Степени сумасшествия

Степень сумасшествия персонажа зависит от имеющихся у него очков Безумия. Такая классификация даёт игроку общее понимание состояния разума персонажа, и как близко к грани он находится. Степень Сумасшествия персонажа также обозначается модификаторами, которые он применяет к проверкам, делающимся с целью избежать умственных Травм.

Умственная травма

Умственная травма отображает кратковременное повреждение состояния разума персонажа, которым он страдает после переживания некоторых ужасающих событий. Каждый раз, когда количество очков Безумия персонажа повышается на 10, он должен сделать проверку Травмы. Это проверка Силы Воли, модифицированная в сложности от того, сколько уже очков Безумия имеет персонаж в совокупности (Смотри **Таблицу 8-12: Путь Безумия**, страница 352). Если персонаж прошел проверку, ему удаётся справится с этой ситуацией без каких-либо болезненных эффектов. Если он провалил проверку, брось по **Таблице 8-13: Умственные Травмы**, прибавляя 10 к броску за каждую степень провала. Этот же результат добавляется в конце каждого столкновения, которое нанесло Очки Безумия.

Получение Умственных Расстройств

Умственные Расстройства отображают постоянный, долгосрочный эффект на разум персонажа в результате ужасов на поле битвы. Персонаж автоматически получает новое расстройство (или более сложную версию существующего расстройства) каждый раз, когда он достигает определённого количества Очков Безумия. Персонаж получает одно Малое Расстройство, когда он достигает 40 Очков Безумия, одно Сложное Расстройство, когда он достигает 60 очков Безумия, и одно Острое

Таблица 8-11: Шок

Брось 1к100 и добавь +10 за каждую степень провала после первой при проверке Страха

Бросок	Результат
01-20	Персонаж плохо себя чувствует. Он может исполнять только полудействия на свой следующий ход, но потом действует как обычно.
21-40	Страх охватывает персонажа, и он начинает трястись и содрогаться. Он получает -10 штраф ко всем проверкам до конца столкновения, разве что он не восстановит свой рассудок (смотри **Шок и избавление от него** на странице 349).
41-60	Пошатываясь от шока, персонаж пятится от источника Страха. Он не может самостоятельно подойти до объекта его Страха, но может действовать нормально, с -10 штрафом ко всем проверкам до конца столкновения.
61-80	Персонаж застывает от ужаса. Он не может исполнять действия, пока не восстановится (смотри **Шок и избавление от него** на странице 349). После стряхивания эффекта, он получает штраф -10 ко всем проверкам до конца столкновения.
81-100	Паника охватывает персонажа, он должен бежать от источника своего страха, если имеет возможность, а если не имеет, тогда он может исполнять только полудействия с -20 штрафом ко всем проверкам, когда он убежал от опасности, то должен возобновить контроль (смотри **Шок и избавление от него** на странице 349).
101-120	Персонаж замирает от страха и впадает в Беспамятство на 1к5 раундов. Когда он пришел в сознание, то всё равно подавлен и получает -10 ко всем проверкам до конца столкновения.
121-130	Полностью выходя из себя, персонаж кричит и причитает бесконтрольно 1к5 раундов. Во время этого он не может ничего делать, и бросает всё, что держит в руках. После этого, персонаж до конца столкновения может использовать только одно полудействие за ход.
131-140	Персонаж истерически смеется и атакует в случайном порядке всё, что вокруг него в маниакальном бешенстве, без разбору стреляя или атакуя тем, что держит в руках. Этот эффект действует, пока персонаж не стряхнёт его (смотри **Шок и избавление от него** на странице 349), или пока он не впадёт в Беспамятство либо другим образом не будет обездвижен.
141-160	Персонаж катается по земле 1к5+1 раундов и начинает рыдать, пускать слюни и царапать себя, он не может делать что-либо ещё. Даже когда он приходит в чувство, то полностью потерян и страдает от -20 штрафа ко всем проверкам до конца столкновения.
161-170	Персонаж тронулся рассудком. Он остаётся в кататонии на 1к5 часов; всё это время он пребывает в Беспамятстве и не может прийти в себя.
171+	Персонаж настолько преисполнен ужаса, что его сердце останавливается; он должен пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости или умереть. Если он преуспеет, то персонаж всё равно впадает в Беспамятство на 1к5 часов и не может прийти в себя раньше этого срока.

Расстройство когда он достигает 80 Очков Безумия (в соответствии к персонажу—«Встревоженный», «Расстроенный» и «Сумасшедший» по **Таблице 8-12: Путь Безумия**, на странице 352).

Расстройства могут быть выбраны МИ, или же он может позволить игроку выбрать одно на усмотрение игрока Персонаж должен иметь предшествующую степень расстройства, чтобы выбрать худшую, то есть, чтобы расстройство стало «Сложным», персонаж сначала должен иметь его «Малую» версию.

Расстройства и их сложность

Эффекты умственных расстройств, которые получает персонаж, в большей степени зависят от МИ, а описания, представленные ниже, дают некоторое руководство по этому поводу. Если персонаж оказался в ситуации или столкновении, когда его расстройство будет сразу же или опасно вредным, он может сделать проверку Силы Воли. Успех означает, что он может проигнорировать эффекты расстройства до конца столкновения.

Все расстройства группируются как Малые, Сложные или Острые в соответствии со своим эффектом.

- **Малое Расстройство**: Эффект расстройства проявляется довольно слабо или имеет слабо выраженную компульсию. Любая проверка для подавления эффекта расстройства получает +10 бонус.
- **Сильное Расстройство**: Эффект расстройства сильнее и проявляется регулярно. Нет модификаторов для подавления эффектов расстройства.
- **Острое Расстройство**: Эффекты расстройства очень сильны и срабатывают при малейшей стимуляции. Любые попытки подавить расстройство делаются с -10 штрафом.

Типы Умственных Расстройств

Количество и глубина неблагоприятных расстройств, которые могут влиять на персонажа, почти безгранично и ниже представлены некоторые примеры. МИ волен также применять свои собственные для выражения индивидуальности персонажей и ужасных испытаний, пережитых ими. Ниже некоторые примеры общих расстройств, которые могут быть получены во время сражений, и некоторые из них могут прогрессировать у персонажа с Малых до Острых:

Таблица 8-12: Путь Безумия

ОБ всего	Степень Сумасшествия	Модификатор Травмы	Расстройство
01-09	Стабилен	нет	Нет
10-19	Неуравновешенный	+10	–
20-29	Неуравновешенный	+10	–
30-39	Неуравновешенный	+10	–
40-49	Встревоженный	-0	10е—Малое
50-59	Встревоженный	-0	–
60-69	Расстроенный	-10	20е – Сложное
70-79	Расстроенный	-10	–
80-89	Помешанный	-20	3е – Острое
90-99	Помешанный	-20	–
100+	Полностью безумен – персонаж выбывает из игры. *Твоё служение будут помнить.*		

Фобия

Персонаж сильно боится конкретных вещей или обстоятельств. Персонаж с фобией должен пройти проверку Силы Воли, чтобы взаимодействовать с источником своей фобии. Принудительное или добровольное взаимодействие с источником расстройства может привести к проверке Страха. Примеры таких расстройств:

Боязнь смерти: Персонаж испытывает постоянный страх и отвращение к трупам и смерти, и не может находиться вблизи них хоть какое либо время. Это, возможно, потому, что иногда трупы отказываются оставаться мёртвыми, или кто-то другой вселяется в их плоть...

Боязнь насекомых: Копошащиеся, чешуйчатые создания с множеством лапок постоянно населяют ночные кошмары персонажа: безликие, бесчисленные и голодные, постоянно голодные.

Обсессия/Компульсия

Персонаж имеет компульсию к совершению определённых действий или одержим определёнными вещами. Персонаж должен пройти проверку Силы Воли, чтобы не совершать компульсивных действий или держать свою обсессию в узде. Примеры таких расстройств:

Клептомания: Персонаж компульсивно крадёт мелкие объекты, если имеет возможность. Часто персонаж не придаёт ценности таким предметам, он просто чувствует жажду их украсть.

Самоистязание: Персонаж постоянно чувствует нужду хлестать и резать свою плоть, дабы через боль искупить грехи своих деяний. Она обычно связана с определённым событием, как-то убийство и нечестивые измышления.

Таблица 8-13: Умственные Травмы

Брось 1к100 и добавь +10 за каждую степень провала после первой проверки Травмы

Бросок	Результат
01-40	Персонаж становится отчуждённым и тихим. Он получает -10 штраф ко всем основанным на Общительности проверкам на 3к10 часов.
41-70	Персонаж должен компульсивно исполнять действие (лихорадочную молитву, неистовую чистку оружия и т.д.) и мало обращает внимание на что-либо ещё. Он страдает -10 штрафом ко всем проверкам, основанным на Интеллекте, Общительности и Проницательности. Этот эффект продолжается 3к10 часов.
71-100	Персонаж постоянно испуган, видит опасность повсюду. Он получает +10 бонус ко всем проверкам, основанным на Проницательности, и -10 штраф к проверкам Силы Воли на следующие 1к5 дней.
101-120	Персонаж страдает от временной Сильной Фобии (смотри страницу 350 – **Получение Умственного Расстройства**). Этот эффект продолжается 1к5 дней.
121-130	Персонаж реагирует на малейший стресс или давление и становится очень возбуждённым. Когда исполняется любое действие, требующее проверки, персонаж должен сначала пройти проверку Силы Воли, иначе будет страдать от -10 штрафа ко всем проверкам. Этот эффект продолжается 1к5 дней.
131-140	Персонаж страдает от ярких и сильных кошмаров, когда пытается заснуть. Следующий день и 1к10 дней после него, персонаж истощён от отсутствия сна и получает 1 уровень Усталости.
141-150	Персонаж немеет и не может разговаривать. Это продолжается 1к5 дней.
151-160	Персонаж очень огорчён и рассеян, он отказывается есть и пить. Уменьшаются все характеристики персонажа на 10 (до минимума 1) на 1к10 дней.
161-170	Персонаж страдает от приступов истерии и становится временно слепым или глухим на 1к10 дней.
171+	Персонаж становится психически уничтоженным и практически не реагирует ни на что. Он не может сам ничего делать, но его можно водить за собой. Этот эффект продолжается 1к10 дней.

Плоть Слаба: Персонаж порицает ограничения собственной плоти из-за неудач и проблем. Он становится полностью одержим хирургическими модификациями и бионическими заменителями.

Только умалишенный может благоденствовать...

Чем больше безумным становится персонаж, тем меньше он ужасается. В конце-то концов, что такое ужасы кровавого жертвоприношения по сравнению со страхом, что переживает аколит, закрывая свои глаза? Если количество десятков Очков Безумия персонажа в два раза (или больше) превышают уровень Страха существа (смотри страницу 349), персонаж нечувствителен к такому источнику Страха и не должен проходить проверку Страха.

Видения и голоса

Персонаж видит потусторонние вещи и слышит то, что другие не могут. Наиболее впечатлительные могут полностью погружаться и переживать свои видения.

Мёртвый аколит: Персонаж слышит голос старого товарища, который очень давно умер; возможно, дружественного аколита, которого он не смог спасти, или который пожертвовал собой за персонажа. На Сложном уровне у персонажа начинаются зрительные галлюцинации, а на Остром, аколит может говорить со своими галлюцинациями.

Воспоминания: Персонаж переживает травматические моменты со своей жизни, часто вспоминая особо ужасные или впечатляющие битвы с отвратительными культистами. Длительность и реалистичность таких эпизодов зависит от серьёзности его состояния.

Мания

Персонаж страдает от некоторых ложных убеждений, которые от считает правдивыми, несмотря на все доказательства обратного.

Неуязвимость: Персонаж верит, что он никогда не будет сильно ранен, вследствие удачи или высшего провидения. Такой персонаж будет пропускать проверку Силы Воли для подавления расстройства, и будет лезть в гущу драки вместо того, чтобы проявить осторожность.

Праведность: Персонаж верит, что его решения верны и праведны, вне зависимости от обстоятельств. Такой персонаж бессердечно и без необходимости может послать союзников на верную смерть, следуя провальному плану нападения, даже если необходимость изменений в тактическом плане становиться подавляюще очевидна.

Ужасающие ночные кошмары

Персонаж переживает живые и повторяющиеся ночные кошмары, такие как отключение поля Геллера, или как его, парализованного и беспомощного, препарирует человек в маске. После любого напряжённого дня, он должен пройти проверку Силы Воли, чтобы не поддаться своим кошмарам во время сна. Если он провалит, то получает 1 Уровень Усталости (смотри страницу 287) на следующий день.

Удаление Безумия

С позволения МИ, персонаж может тратить ОО для удаления очков Безумия. Это стоит 100 ОО за одно очко Безумия. Персонаж никогда не может понизить степень Сумасшествия, а потому никогда не сможет избавиться от своих расстройств, используя этот метод. Удаление очков Безумия должно быть следствием времени и усилий, потраченных персонажем в игре (длительное лечение, молитва, епитимья, реабилитация в тихом и приятном окружении и т.д.).

Порча

Разлагающая длань Хаоса вездесуща в галактике, и даже аколиты не имеют иммунитета к её коварному прикосновению. Столкновения с демонами, тёмными ритуалами и даже знания о том, что такие вещи вообще возможны, ведут к порче. Бури психоактивной энергии и псевдоматерии, что составляют ткань Варп-пространства, более смертельны, чем радиация. Они могут сразу же уничтожить, но могут также даровать отвратительную трансформацию материи, телу и разуму, очень непохожую на то, что существует в обычном пространстве. Ко всему прочему, порча – это тайна, которой избегают во что бы то ни стало, но некоторые, как только они оказались на пути к проклятию, принимают эту тьму.

Очки Порчи

Очки Порчи (ОП) работают так же, как и Очки Безумия, за исключением того, что они начисляются во время взаимодействия с Варпом, тёмными ритуалами, проклятыми артефактами и демоническим влиянием. Чем больше Порчи имеет персонаж, тем более подверженным Порчи он становится, что отображается в правилах через риск получить Рудименты и Мутации по **Таблице 8-14: Путь Порчи** (смотри страницу 355).

Моральные Угрозы

Точное количество Порчи, получаемое во время определённого события, разоблачения или столкновения, определяется МИ. Ниже представлены некоторые примеры:

Варп-Шок: Если персонаж получает Очки Безумия в результате провала проверки Страха с участием объекта Варпа, то получает количество очков Порчи, равное шкале Страха сущности. Страх (2), например, означает, что персонаж получит 2 ОП.

Прорыв Завесы: Персонажи, что стали свидетелями полномасштабного вторжения Варпа в реальность, получают Порчу от такого опыта. Ужас прорыва Варпа влияет на то, сколько очков Порчи получит аколит, и зависит от пережитых страданий (1к5 для малого вторжения Варпа, 1к10 или больше для больших прорывов в реальности).

Колдовство: Практика в колдовстве, свидетельство тёмных ритуалов или призыв даже низшего демона – всё приводит к Порче. Малые чародейские ритуалы наносят 1к5

очков Порчи, в то время как большие ритуалы приносят 1к10 или больше.

Нечестивые Знания: Знание может развратить само по себе. Изучение некоторых нечестивых книг, пагубных текстов или древних пикт-логов может принести аколиту очки Порчи, даже если он не понимает нечестивые слова или изображения.

Тёмные дела: Злые действия, совершаемые для развития рудиментов, в погоне за запретным знанием или одобрения демона всегда приносит 1к5 или 1к10 очков Порчи, в зависимости от действий или замешанного демона.

Осквернённые Реликвии: Приспособления Хаоса и амулеты преисполнены ужасной энергии. Просто держа инкрустированное рунами оружие или ношение окровавленной брони, которую однажды использовал служитель Разрушительных Сил, может принести порчу. Малое воздействие принесёт 1к5 очков Порчи, в то время как долгое использование может принести 1к10 или больше.

Подлое Убеждение: Множество демонов и лидеров культа являются мастерами коварных соблазнов и сеют семена сомнений в верные сердца. Их слова и аргументы развращают там, где простой силы недостаточно. Поддерживая длительное общение с такой сущностью, или проваливая встречные Социальные проверки против них, наносит 1к5 или больше Очков Порчи персонажу по определению МИ.

Отыгрывание Порчи

Получение Порчи должно всегда быть значительным событием для аколита. В то время как Безумие отождествляется с падением его разума в противостоянии с ужасами 41 тысячелетия, Порча отображает медленное падение его души в Хаос, той самой силы, которую он стремиться побороть – часть за частью. Для того, кто знает скрытую, ужасную правду о том, что являет собой Хаос, нет судьбы ужасней, чувствовать уничтожение своей души и ужасающее будущее, что ожидает впереди. Таким образом, это – важная часть того, как персонаж управляет своим персонажем в играх **Dark Heresy**.

Мутации и рудименты являются проявлением Порчи; даже когда они невидимы и неощущаемые, персонаж всегда страдает, так как его душа разрывается на части в душевной пытке. Персонаж не должен ждать появления мутации или рудимента, а изображает даже малое количество полученной Порчи. Можно начать с неуловимого страха перед предметами или ситуациями, заставившими его получить Порчу, или увеличить ненависть к себе за недостаток крепости духа для сопротивления Хаосу. Этот персонаж становится более унылым, параноидальным и подозрительным, или даже искать других возможностей получить ещё Порчи, так как его душа медленно сползает во тьму. Используя это и работая с МИ, игрок может разработать индивидуальность и судьбу своего персонажа для лучшего отображения его кошмарного будущего.

Проверка на Рудименты

За каждые полученные персонажем 10 очков Порчи, он должен пройти проверку Силы Воли, чтобы посмотреть, проявилась ли Порча как урон его телу и душе. Этот бросок модифицируется в зависимости от количества ОП, которыми уже владеет персонаж, как показано в **Таблице 8-14: Путь Порчи**. Если персонаж провалил проверку, его духовная порча обретает форму. Такие метафизические и психосоматические шрамы называются Рудиментами, и случайно бросаются по **Таблице 8-15: Рудименты**. Если персонаж выбросил результат, от которого он уже пострадал при провале предыдущей проверки на Рудименты, он должен бросить снова, пока не получит новый результат.

Мутация

Общее количество очков Порчи персонажа также используется для определения ужасного влияния Хаоса на его тело. Так как его Порча прогрессирует, тело может меняться, калечимое Тёмными Богами. Конечно, коварная природа Хаоса заключается в постоянной охоте за слабостями разума и тела, проверяя защиту персонажа и ища путь в его душу. За каждые 30 Очков Порчи, что получил персонаж, он должен сделать проверку двух характеристик на свой выбор. Для сопротивления мутации нельзя делать проверки тех же характеристик дважды, и игрок должен делать пометки на листе персонажа, какие характеристики он уже использовал для сопротивления мутации.

Провал любой проверки означает, что он подвергается мутации. Неудачливый аколит бросает 1к100, чтобы получить случайную мутацию с **Таблицы 8-16: Мутации** на странице 356. Если он уже обладает мутацией, что выпала, он должен бросать кости до тех пор, пока не выпадет новая.

Имей в виду, что МИ может сам выбрать определённые мутации и рудименты, чтобы отобразить уникальные демонические эманации или влияние запятнанных Варпом артефактов. Он может также добавить специфичные черты к результатам мутации, такие как Амфибия, Слепой, Ночное Зрение, Копатель, Страх, Многорукий, Природное Оружие, Четвероногий, Регенерация, Размер (уменьшенный или увеличенный на один), Сонар или Токсичный.

Избавление от Порчи

Коварное прикосновение Разрушительных Сил представляет собой постоянную отметину на душе, и обычно, от неё невозможно избавится. Её постоянность и делает победу над Хаосом сложной, и как только она появилась у кого-то, то растёт и расползается как гноящаяся рана. Однако, в очень редких случаях, возможно уменьшить воздействие порчи. Это всегда экстраординарное происшествие, и в большинстве случаев случается только раз за кампанию. Оно может отображаться как паломничество к живой святой, после того как её святилище было успешно очищено от мерзких культистов, пытающихся произвести ритуал осквернения, или благословение архи-кардинала за уважительное восстановление святой реликвии, использовавшейся тысячелетия назад для изгнания высшего демона, или другие похожие великие и единичные события.

Таблица 8-14: Путь Порчи

ОП всего	Степень Порчи	Проверка на Рудименты	Мутация
01-30	Меченый	+0	—
31-60	Порченный	-10	Первая проверка
61-90	Разлагающийся	-20	Вторая проверка
91-99	Осквернённый	-30	Третья проверка
100+	Проклятый – Персонаж удаляется из игры. *Только в смерти твоя душа найдёт искупление.*		

Таким образом, можно уменьшить Порчу на малое значение, обычно не больше 1 или 2 очков, и МИ может модифицировать их количество в зависимости от природы события.

Таблица 8-15: Рудименты

Бросок к100	Эффект
01-10	**Подёргивание**: Персонаж страдает от численных нервных тиков, подрагиваний и тремора. Уменьши его Ловкость на 1к10.
11-15	**Бессердечный**: Персонаж становится очень жестоким, бесчувственным и мстительным. Уменьши его Общительность на 1к10.
16-20	**Неудачливый**: Удача как будто издевается над персонажем в наиболее критических моментах. Когда этот персонаж использует Очко Судьбы, брось 1к10. При результате 7-10, Очко Судьбы не возымеет эффекта, но потратится в любом случае.
21-25	**Кожная болезнь**: Персонаж покрывается фурункулами, струпьями, незаживающими ранами и другими отвратительными болячками по всему телу. Он получает -20 штраф ко всем проверкам Обаяния.
26-30	**Ночные глаза:** Свет приносит боль персонажу, отзываясь растущими пятнами в его душе. Если он не защитит глаза, то получает -10 штраф ко всем проверкам, сделанным в области яркого света.
31-33	**Психически неуравновешенный**: Персонажу становится сложно сконцентрироваться, так как его ум пытают жуткие, мрачные и преисполненные насилия мысли. Уменьши его Интеллект на 1к10.
34-45	**Ведьмовская отметка**: Персонаж получает некоторые незначительные физические деформации и легко укрываемые мутации. Они маленькие, но и их может быть достаточно, чтобы привести к смерти, если их увидит фанатичный охотник на ведьм.
46-50	Одержимость: Она действует как Обсессия на странице 352, но в этом случае персонаж одержим чем-то зловещим или пагубным (например, коллекционирование трофеев-пальцев, ритуальной скарификацией, проведение бессмысленных вивисекций и т.д.)
51-55	**Необъяснимая тошнота**: Персонаж чувствует себя плохо при виде, звуке, или запахе чего-то безобидного (например, молитвенные книги и священные предметы, голая плоть, человеческий смех, свежая еда и т.д.) Когда он встречается с объектом своего отвращения, то должен пройти проверку Выносливости, иначе страдает от штрафа -10 ко всем проверкам, пока остаётся в присутствии раздражителя.
56-60	**Изношенное тело**: Персонаж становится мертвенно бледным, его мускулы обвисают. Уменьши его Силу на 1к10.
61-63	Ночные Кошмары: Персонажа во сне преследуют демонические видения. Это действует идентично расстройству Ужасающие Ночные Кошмары на странице 353.
67-70	**Слабое здоровье:** Персонаж постоянно страдает от мелких болезней и фантомных болей, а его раны никогда полностью не излечиваются. Уменьши Выносливость персонажа на 1к10.
71-75	**Подозрительный**: Персонаж не может пересилить недоверие и антипатию, которую он чувствует к другим. Он получает -10 штраф к проверкам Общительности с незнакомцами.
76-80	**Пагубное зрение**: Мир кажется тёмным, тусклым и гниющим, если персонаж смотрит на что-то очень долго. Уменьши Восприятие персонажа на 1к10.
81-83	**Привкус пепла**: Еда и напитки имеют дурной вкус и мало насыщают персонажа, он едва может переварить еду. Возобновление уровней Усталости занимает им в два раза больше времени, чем обычно (смотри страницу 287).
84-90	**Кровожадность**: Кровавая ярость никогда не покидает персонажа. После получения урона (после учёта Брони и бонуса Выносливости) в бою, он должен пройти проверку Силы Воли, чтобы иметь возможность отпустить своих врагов, захватить их или обездвижить, а не сразу убить.
91-93	**Провалы в памяти**: Персонаж страдает от необъяснимых провалов в памяти. Когда они случаются, и что происходит во время них, решается Мастером Игроком, который должен сообщить игроку что (если вообще что-то) он запомнит, когда придёт в себя.
94-100	**Странная зависимость**: Персонаж имеет почти неконтролируемое желание странных и неестественных субстанций (таких как лепестки роз, свежая кровь, слёзы вдовы и т.д.) Это действует как Малое Расстройство при Компульсии (смотри страницу 352), но выглядит настолько странно, что будет вызывать подозрения.

Таблица 8-16: Мутации

Бросок к100	Мутация
01-06	**Звериная Кожа**: Кожа персонажа упрочняется слоями грубой чешуи либо хитина, и он получает черту Природная Броня (2).
07-11	**Неестественные руки**: Извращенные придатки (сморщенные руки, крючковатые когти или мясистые щупальца) вылезают из позвоночника либо корпуса персонажа. Он получает черту Многорукий (бонус Порчи).
12-17	**Незрячие глаза**: Глаза этого персонажа становятся незрячими – разбитые окна в душу, охваченную разрастающейся порчей. Он получает черты Слепой и Сверхъестественные Чувства (бонус Порчи +10)
18-25	**Опухший**: Этот персонаж становится раздутым, его мускулы разрастаются, и его форма становится чрезмерно тучной или подозрительно мускулистой (возможно, всё вместе). Характеристики Выносливости и Силы этого персонажа навсегда увеличиваются на 10, но бонус ловкости уменьшен на 1 при подсчёте движения.
26-30	**Дурной Глаз**: Разум этого персонажа искажается, его глаза показывают ему бесчисленные возможные способы аннигиляции всех и вся, если он смотрит на них более чем несколько мгновений. Один раз за игровую сессию, этот персонаж может увеличить урон от одной своей сделанной атаки на свой бонус Порчи, Если он это делает, увеличь Порчу на 1.
31-36	**Проклятая Металлоплоть**: Броня и кибернетические импланты этого персонажа сливаются с плотью, и регенерируют. Снятие любого с этих предметов требует Серьезной (+0) проверки Медика; если проверка провалена, он получает 1к5 Режущего урона в случайно определённую конечность, игнорируя Броню. Он может сделать Ординарную (+10) проверку Выносливости для ремонта предметов, спаянных с ним, тем же способом, как используется Техпользование для ремонта той же экипировки, но получает 1 очко Порчи.
37-43	**Острые Клыки**: Зубы этого персонажа удлиняются. Он получает безоружную атаку, наносящую 1к5+ бонус Порчи Режущего урона, Проб. 2. Персонаж навсегда уменьшает свою характеристику Общительность на 1к5.
44-49	**Лишние ноги**: Этот персонаж получает дополнительные ноги, которые поддерживают его форму, подвешивая его корпус над кентавроподобной нижней частью тела. Этот персонаж получает черту Четвероногий с количеством дополнительных ног, равных половине его бонуса Порчи (округлённым вверх).
50-54	**Крылья**: Массивные пернатые или кожаные крылья прорезаются из позвоночника персонажа, и он получает черту Летун (бонус Порчи х2).
55-60	**Змеиный Хвост**: Ноги этого персонажа ссыхаются, в то время как его позвоночник удлиняется в змеиный хвост, который поддерживает его тело. Он получает черту Ползучий и безоружную атаку на 1к10 Ударного урона, Проб 0.
61-69	**Жгучая Кровь**: Вены этого персонажа наполнены жгучей кислотой вместо крови, коррозийные эффекты которой не действуют на его собственную плоть. Когда он страдает от Потери Крови, загрязнённая жидкость извергается, нанося 1к5+ бонус Порчи энергетического урона, Проб. 0 каждому другому персонажу в радиусе 1к5 метров.
70-77	**Ведьмовское Проклятие**: Маленькая стигма в форме безумной руны возникает на теле персонажа, делая его отмеченным Хаосом. Он получает черту Псайкер (или добавляет 1 к существующему Пси-рейтингу) и свободно изучает одну психосилу, которая стоит 100 ОО или меньше. Когда он пытается использовать её, то получает 1к5 Очков Порчи
78-84	**Костяные Клинки**: Кости этого персонажа удлиняются в виде перекрученных шпор, которые болезненно вырываются из плоти по его команде. Этот персонаж получает безоружную атаку, которая наносит 1к10+ бонус Порчи Режущего урона. Когда он делает атаку таким оружием, то страдает от Потери Крови, если не пройдёт Серьезную (+0) проверку Выносливости.
85-89	**Каннибализм**: Кровь и мозг становятся для этого персонажа вином и хлебом, а нормальная еда больше не насыщает голод его души. Один раз за игровую сессию, он может восстановить 1к5 урона поглощением человеческой плоти. Каждый раз, когда он это делает, то получает 1 Очко Порчи.
90-92	**Порченая Плоть:** Когда повреждается плоть этого персонажа, то вместо крови наружу выплескиваются ужасающие насекомые, червяки или порхающие существа. Когда он получает урон, то получает черту Страх (1) на 1к5 раундов.
93-95	**Это не умрёт!**: Этот персонаж отмечен силой Варпа, и фортуна изворачивается, чтобы удержать его в живых независимо от ужасных ран, которые он получил, как будто бы это воля некоей тёмной сущности, обитающей за завесой реальности. Он не может больше сжечь Очко Судьбы, чтобы выжить после летальных ранений. Когда этот персонаж должен умереть, он вместо этого выживает на последнем истощении сил, как будто бы он сжег Очко Судьбы, и получает 1к10+5 Очков Порчи.
95-97	**Взор Варпа**: Какими бы ни были глаза персонажа, в них живёт пламя Варпа, и все, кто видят его глаза, отчаиваются. Он получает 20 метровую атаку на 1к10+БП Энергетического урона с качеством Распыляющее. Каждый раз, когда он использует эту атаку, то получает 1к5 Очков Порчи. Персонаж, по которому попали этой атакой, должен сделать Серьезную (+0) проверку Страха (1).
98-99	**Регенерация Варпа**: Порча бурлит внутри плоти этого персонажа, сшивая его тело вместе каждый раз, независимо от его желания. Каждый раз, когда этот персонаж получает урон, он делает Серьезную (+0) проверку Выносливости. Если он прошел, то получает черту Регенерация (бонус Порчи) на 1 раунд и 1к5 Очков Порчи.
100	**Манифестация Варпа**: Этот персонаж становится похожим на демона существом, способным перекраивать реальность по своей прихоти. Он получает черты Демонический (бонус Порчи), Страх (2), Потусторонний и Варп-нестабильность. Он также может использовать характеристику Силы Воли вместо других характеристик во время любой проверки, которую он делает.

Роль Судьбы

«В этот день Император действительно присматривал за мной»
— Жаквин Дитко, выживший во время Резни в Улье Пердицио

Среди бесчисленных миллиардов Империума, аколиты являются теми немногими, кому предначертано нечто большее. Будь то утончённые дворяне, неподатливые арбитры или непроходимые негодяи, аколиты владеют специфическим качеством, которое выделяет их. Возможно, они были благословлены Императором или рождены под благоприятной звездой. Аколиты – превосходят прочих на голову; они одерживают победу там, где другие обречены на провал, и они выживают там, где другие могут умереть. Такова роль Судьбы.

Очки Судьбы

Все аколиты начинают игру с одним или несколькими Очками Судьбы, определяемых во время создания персонажа. В начале каждой игровой сессии аколит получает полный комплект Очков Судьбы, как определено его Порогом Судьбы. Во время игры он может тратить свои Очки Судьбы для получения благоприятных эффектов, что помогает ему превозмогать там, где другие не могут.

Порог Судьбы

Порог Судьбы определяет максимальное количество Очков Судьбы, которое может иметь аколит. Порог Судьбы ограничивает количество Очков Судьбы, доступных аколиту, и гарантирует их определённое количество на начало каждой игровой сессии. Количество Очков Судьбы, доступных аколиту, никогда не может превышать его Порог; любое Очко Судьбы, полученное сверх их Порога, теряется. Поэтому, аколитам не стоит слишком жадничать с Очками Судьбы. Но также, игрок, который очень вольготно потратил свои Очки Судьбы, может оказаться без них в ситуации, когда они действительно нужны.

Увеличение Порога Судьбы

Для аколита имеется возможность, хоть и очень редкая, увеличить свой порог Судьбы. МИ может увеличить Порог Судьбы как дар за некое монументальное свершение, отобразить уготованное великое предназначение или, возможно, как признание за самоотверженную жертву со стороны аколита. МИ не должен даровать такую награду за просто так; Очки Судьбы являются мощнейшим ресурсом для игроков, и высокий Порог Судьбы может гарантировать персонажу выживание даже перед лицом неминуемой (и, возможно, оправданной) смертью.

Использование Очков Судьбы

Очки Судьбы позволяют игровым персонажам манипулировать ситуациями для смягчения плохих результатов или превращения ошибки в удачный бросок. Это, среди всего прочего, позволяет игрокам идти на риск, что делает игру быстрее и более впечатляющей. Персонаж имеет ограниченное количество Очков Судьбы, и когда они тратятся, их количество уменьшается на один. Потраченные Очки Судьбы возобновляются до значения, установленного Порогом Судьбы, в начале следующей игровой сессии, или, возможно, при определённых обстоятельствах—посреди игровой сессии, если МИ посчитает это целесообразным.

Очко Судьбы может быть использовано в любое время, и во время хода этого персонажа, или как реакция на действия другого персонажа. Трата Очка Судьбы считается Свободным Действием, и позволяет персонажу совершить одно из следующих действий:

- Перебросить проверку;
- Получить бонус +10 к проверке. Это должно быть выбрано перед броском кости;
- Добавить 1 степень успеха к успешной проверке. Это может быть выбрано после броска кости;
- Выбросить 10 для Инициативы;
- Немедленно удалить 1к5 урона с персонажа. Этим способом нельзя удалять Критический урон;
- Немедленно восстановиться от Оглушения;
- Удалить все уровни Усталости;

Сжигание Судьбы

Когда аколит встречает неминуемую смерть, он может сжечь Судьбу для того, чтобы выжить. Обычно такое случается в результате получения критической раны в бою, но также может быть сделано для выживания при падении с большой высоты, при эффектах яда или болезней или даже при уничтожении пустотного корабля, на борту которого был аколит.

Сжигание Судьбы навсегда уменьшает Порог Судьбы аколита на 1, а также количество Очков Судьбы, что были в наличии у него, уменьшается в соответствии с новым Порогом. Аколит выживает от того, что его едва не убило. В общем, аколит должен утратить дееспособность и быть удалён с битвы, не участвуя в ней в дальнейшем, но его враги утрачивают к аколиту интерес, возможно считая его мёртвым. В случае получения Критического урона, аколит переживает все его эффекты кроме смерти.

МИ и игрок должны придумать, как именно выжил персонаж в инциденте. В случае полученных в бою ранений, возможно, что святая икона, которую носит на груди аколит, отклонила удар или пуля прошила насквозь его тело,

чудом не задев органов. В других ситуациях, таких как взрыв варп-двигателя или нахождение на поверхности планеты во время Экстерминатуса, требуется изощрённая креативность, чтобы объяснить выживание в такой ситуации, и оно редко должно оставаться без каких либо последствий.

Игрок может сжечь порог Судьбы независимо от количества Очков Судьбы, которым владеет его аколит в данный момент. Даже игрок, потративший все Очки Судьбы своего аколита во время этой сессии, может сжечь Порог Судьбы; аколит начинает следующую сессию на одно Очко Судьбы меньше.

Получение Очков Судьбы

Существует два основных способа, которыми аколиты могут обновить потраченные Очки Судьбы. Первый – в начале каждой игровой сессии, все персонажи возобновляют Очки Судьбы до их Порога; иными словами, аколиты начинают каждую сессию с количеством Очков Судьбы, равным их Порогу Судьбы.

Второй – МИ может наделить Очками Судьбы во время игровой сессии в качестве награды за превосходный отыгрыш или достижение великой цели во время приключения. Примером могут быть занимательные диалоги между персонажами; совершение действий, подходящих для аколита, и которые не обязательно будут в «интересах» игрока; делать правильные выводы, исходя из обстоятельств дела; или когда аколит рискует своей жизнью в интересах миссии или компаньона. Такое «бонусное» Очко Судьбы никогда не гарантируется, и всегда является исключительно выбором МИ. Аколит не может получить Очков Судьбы больше, чем его Порог Судьбы.

Персонажи поддержки

«Я думал, что это конец для нас и для улья.
К счастью, мы получили некоторую
помощь»

— Карлон Фейт, после Резни
в Улье Ориноканна

Инквизиторские группы могут иногда оказаться в ситуации, когда нужно противостоять силам, находящимся за гранью их возможностей – или в результате ужасного случая, или в результате дьявольской угрозы. Аколиты вынуждены пережить столкновение или выследить ересь. Если они достаточно подготовлены, и имеют крепкие связи, то способны завлечь помощь извне в свою невидимую войну за судьбу Человечества.

Система Поддержки позволяет игрокам в **Dark Heresy** не только призвать могущественных персонажей сектора Аскеллон для помощи своей группе при некоторых сложностях, но также даёт возможность для игрока стать одним из таких могущественных личностей на сессию. Это даёт игрокам пример игры на высших уровнях, и может предложить весёлые повествовательные сцены с альтернативной группой. Эти новые персонажи также предоставляют возможность сыграть личностями, которые неприменимы к долгосрочному отыгрышу, но просто идеальны для одной сессии.

Важно отметить, что персонажи поддержки (дальше ПП) должны использоваться редко, и не являются частью обычной игры. Одной из основных тем в **Dark Heresy** является ощущение тяжести судьбы за сектор на плечах аколитов, и провал может означать падение галактики в вечное проклятие. МИ должен быть уверен, что его игроки не используют эту систему как универсальное решение при неэффективном расследовании или плохой подготовке к ожидаемым противникам. Такая чрезмерная мощь, например, может привлечь внимание их инквизитора, который может уменьшить их Влияние или выразить своё неудовольствие действиями другими, более болезненными способами.

Влияние и персонажи поддержки

Каждый персонаж поддержки имеет Минимум Влияния и Стоимость Влияния. Первое указывает на минимальное значение Влияния, которым должны обладать аколиты, чтоб призвать на помощь ПП; второе обозначает количество Влияния, которое необходимо потратить для этого. Другие члены группы могут также пожертвовать для этого Влияние, как на странице 327. Когда аколит вызывает ПП, он навсегда уменьшает своё Влияние на значение Стоимости Влияния для ПП. МИ может также увеличить или уменьшить Стоимость Влияния на свой выбор в зависимости от факторов, указанных ниже.

Персонажи поддержки – впечатляющие и сильные сущности, которые быстро обращают внимание к группе, таким образом, его призыв уменьшает Секретность группы на Стоимость Влияния ПП. помни, что персонаж поддержки всего-навсего один персонаж, который в зависимости от обстоятельств может быть призван на помощь. Он действует по своему усмотрению, иногда даже без официального согласия на это других членов группы или покровителей. Такова суть многих услуг, долгов и других обязательств, что держат весь Империум.

Создание персонажа поддержки

Игроки имеют несколько опций, когда они моделируют персонажа поддержки. Однако наиболее важным фактором является то, что все игроки (особенно МИ) находятся в согласии по различным аспектам ПП. Это не только Минимум Влияния и Стоимость Влияния, но и история ПП, его мотивация и другие детали персонажа, чтобы убедиться что ПП подходит хорошо другим членам группы и планам МИ относительно кампании.

Использование заранее созданных персонажей поддержки

Игроки могут выбрать заранее созданного Персонажа Поддержки, например среди тех, что включены в эту главу. Это шаблоны, которые игроки могут использовать для создания уникальных персонажей из особой историей, чтобы подогнать их под приключения группы.

Создание своего Персонажа Поддержки

Игроки также могут создать своих собственных персонажей поддержки, таких как техножрец архимагос или верховный маршал Адептус Арбитрес. Они создаются также, как и обычные ИП аколитов, но с дополнительным опытом, который тратится для повышения ранга ПП. В игре нет максимального лимита опыта, который могут иметь ПП, и в дополнение к обычной стартовой экипировке ПП могут Реквизировать предметы на его двойной бонус Влияния. Минимум Влияния для персонажей поддержки, создаваемых таким способом, равен количеству Влияния ПП или количеству дополнительных очков Опыта, потраченных во время создания, и поделенных на 100, в зависимости, какое значение больше. Минимум Влияния для персонажей, создающихся таким способом, равен величине Влияния ПП или количеству дополнительных очков опыта, потраченных на его создание, поделённым на 100. Цена Влияния ПП, создаваемого таким способом, равен его удвоенному бонусу Влияния или количеству дополнительных очков опыта, потраченных на создание, разделённых на 1000. Однако, это только советы, и последнее слово в определении величин остаётся за МИ. Для всех персонажей поддержки, аколиты должны придумать подходящую историю, имя и другие детали, чтобы полностью облечь в плоть этого нового персонажа.

Игровые персонажи с других игр *Warhammer 40,000 Roleplay* могут также быть использованы как персонажи поддержки, позволяя игрокам брать существующих персонажей **Rogue Trader, Deathwatch, Only War** или даже из **Black Crusade** для использования в **Dark Heresy**. Минимум Влияния и стоимость Влияния таких персонажей поддержки генерируется в зависимости от потраченного опыта персонажа, как описано выше.

В конце концов, группа может создать нового персонажа поддержки за своим дизайном, с предысторией и мотивацией, подогнанной под их конкретное приключение. Это может быть кто угодно – от незнакомого ксеноса-ренегата, помогающего игрокам по своим непостижимым причинам, до схваченного еретика, ищущего искупления за своё богохульное прошлое. В таких случаях игроки и МИ должны взять подходящие значения для Минимума Влияния и Стоимости Влияния ПП, используя представленные здесь примеры. Новые персонажи поддержки могут, в таких случаях, быть в группах или подразделениях, а не только одиночками. Отдельный полковник Астра Милитарум может всегда предоставить в помощь свой любимый отряд ветеранов, или мощная клятва поможет вызвать не только вольного торговца, но и его элитную корабельную команду. Такие мощные группы должны использоваться очень редко, возможно, только против необычных угроз, требующих необычных ресурсов.

Использование персонажей поддержки в игровом процессе

Прибытие персонажа поддержки должно быть поворотным моментом в текущем приключении группы, и требует её полного согласия. Если того требует ситуация, то между играми или в повествовательном времени игрок может вызвать ПП для помощи. Этот игрок должен иметь Влияние, равное или больше чем Минимум Влияния в ПП. Игрок тратит Влияние в размере, равном Стоимости Влияния ПП; оно сразу же вычитается из его Влияния. Другие члены группы могут добавить своё влияние, чтобы помочь вызвать ПП, но не более чем половину (округляется вверх) Стоимости Влияния. Например, если ПП имеет Стоимость Влияния 9, тогда другие члены группы могут потратить максимум 5 Влияния, следовательно вызывающему игроку нужно потратить только 4. Имей ввиду, что каждый персонаж, который жертвует Влияние таким образом, уменьшает характеристику Влияние на пожертвованное количество.

Игроки также должны предоставить рациональное обоснование и методы прибытия ПП тогда и туда, куда нужно. Сюда включается и ожидаемая цель поддержки; это может быть как конкретный враг, которого надо убрать, или некоторые другие соглашения по миссии, или даже просто до конца текущей сессии. МИ затем включает всё это в определение финальной Стоимости Влияния. Например, если цель прибытия не совсем обоснована, размыта или не сопоставима с прошлым и мотивацией ПП, МИ волен добавить дополнительные очки к Стоимости Влияния. Соответственно, если ожидаемая длительность его пребывания становится неопределённой, стоимость так же должна увеличиться. МИ может также увеличить Стоимость Влияния в ситуациях, где ПП логично будет просто недоступен, или когда определённый ПП будет иметь сложности с присоединением к группе. Примерами дополнительной стоимости могут служить случаи, когда группа поймана в ловушку во внутренностях забытого космического скитальца, или запрашивает помощи светоносной канониссы для будущего проникновения в действительно отвратительный культ.

Когда персонаж поддержки входит в игру, вызвавший игрок использует ПП как основного игрового персонажа, но также контролирует своего аколита в дополнение к этому. Таким образом, ПП полезен, когда основной персонаж аколита недоступен, например во время длительного отдыха, или когда ему устанавливают бионические заменители, или когда он задержан.

Персонажи поддержки не получают опыт, в то время как обычный персонаж игрока получает его. Если ПП получает Критический Урон, он не лечится, пока ПП не отозван, или из-за других обстоятельств по решению МИ; например, из-за обстоятельств, влияющих на его вмешательство, МИ может указать, что ПП недоступен до восстановления и отправляет отчёт его властелинам о происшедшем. Этот период продолжается как минимум одну игровую сессию, разве что игровая кампания будет завершена раньше из-за чрезвычайных ситуаций. Если ПП убили во время игры, он никогда не может быть призван опять. Группа должна «создать» нового ПП, если она хочет призвать похожего ПП такого типа в будущих игровых сессиях, но с разным прошлым и мотивациями для помощи группе.

Примеры персонажей поддержки

Нижеописанные персонажи поддержки предоставляют множество личностей, которых может призвать группа для помощи в своей борьбе. Смотри **Главу XII: НИП и противники** для деталей по их характеристикам и представленного оружия, использованных далее.

Канонисса Сестёр Битвы

Минимум Влияния:50 **Стоимость Влияния**:5

Талант Связи (Адепта Сороритас) уменьшает Стоимость Влияния на 2

Адепта Сороритас – могущественное собрание религиозных орденов, формирующее боевое крыло Имперской Экклезиархии, защищающее свои владения и соблюдающее арсенал человечности – судьбу. Воинствующая фракция Экклезиархии, Сёстры Битвы, являются одними из самых рьяных и благочестивых в Империуме. Ведут их Канониссы, святые и божественно посвящённые воительницы, призванные исполнять Волю Императора: вести верующих по своему примеру, карать и уничтожать еретиков всегда и во всех их проявлениях.

Умения: Бдительность (Вос)+10, Обаяние (Общ), Командование (Общ) +20, Уклонение (Лов)+10, Лингвистика (Высокий Готик) (Инт), Общее Знание (Экклезиархия, Имперское Кредо) (Инт) +20, Запретные Знания (Ересь) (Инт) +10, Учёное знание (Имперское кредо +10), Проницательность (Вос).

Таланты: Несокрушимая Вера, Амбидекстрия, Таланты Веры, Ненависть (Еретики, Псайкеры), Стрельба от Бедра, Аура Власти, Связи (Адепта Сороритас, Экклезиархия), Молниеносная атака, Мощный Выстрел, Сопротивление (Психосилы), Непреклонный, Обоерукий воин (Рукопашное, Стрелковое), Выучка с Оружием (Болтер, Силовое).

Черты: Сверхъестественная Сила (1)†

† Силовая броня Сороритас даёт черту Сверхъестественная Сила (1) и не увеличивает Размер её владельца, а Тяжелое оружие считается Развёрнутым.

Снаряжение: 2 обоймы для болтера, несколько книг и свитков о Имперском Кредо, микробусина, ребризер, компенсирующая перчатка, силовая броня Сороритас.

Очки Судьбы: 4.

Таланты Веры Сестёр Битвы

Как Свободное действие, персонаж может потратить очко Судьбы для активации этого таланта до конца столкновения.

Благочестивый Свет: Персонаж загорается ярким внутренним светом. Рукопашные и атаки в упор против персонажа имеют -20 штраф, но с Дальней и Сверхдальней дистанции получают +10 бонус. Существа с 20 и больше очками Порчи, демоны и псайкеры в радиусе 5 метров получают 1к10 энергетического урона с качеством Освященное в голову каждый раунд.

Печать Чистоты: Вместо Свободного действия, персонаж должен потратить один час на наложения освященной печати 3 метра в радиусе. Когда она завершена, печать держится до конца столкновения, или 1 час повествовательного времени. Демоны и другие варп-сущности не могут пересечь или нарушить печать. Более того, психические силы, проявляемые такими существами, не действуют внутри или за пределами печати.

Гнев Праведных: Персонаж выбирает союзников в количестве, равном его бонусу Общительности. Она вместе с ними наносит 1к5 дополнительного урона при рукопашных атаках, и эти атаки получают Отмщающее (9) качество.

Длань Императора: Персонаж выбирает союзников в количестве, равном его бонусу Общительности, и они получают черты Сверхъестественная Сила (3) и Сверхъестественная Ловкость (2).

Непрощающий Клинок: Прикосновение персонажа освящает клинковое оружие ближнего боя. Клинок получает качество Освященное, а против демонов, псайкеров и существ с 20 и больше очками Порчи увеличивает свой урон на 1к10, Пробиваемость на 2.

Космодесантник Караула Смерти

Минимум Влияния: 55 **Стоимость Влияния**: 7

Талант Связи (Адептус Астартес) уменьшает Стоимость Влияния на 2

Караул Смерти – уникальная организация, формируемая из орденов Космодесантников со всего Империума, и каждый её член является могучим воином, отобранным для такой участи. Среди мириад угроз, что раздирают Империум Человечества, взор Караула Смерти падает на гнусных ксеносов. Каждый космодесантник Караула Смерти является воином-ветераном, героем со своей легендой и историей становления. Великие свершения и сильная личность выделяли его из других боевых братьев родного ордена, и он получил честь присоединиться к Караулу Смерти. Эти космические десантники часто работают вместе с Ордо Ксенос для изничтожения угрозы чужих по всему Империуму и за его пределами.

Космодесантник Караула Смерти 26

Г 8 01-10 16			HP 55	НС 50	С 10 65
Пр 8 11-20 16		Лр 8 21-30 16	В 8 45	Лов 40	Инт 40
	К 8 31-70 16		Вос 42	СВ 44	Общ 40
Пн 8 71-85 16		Лн 8 86-00 16		Вл 45	

Полу. 5 | **Полн.** 10 | **Натиск** 15 | **Бег** 30 | **Угроза** 30

Болт-Пистолет Астартес — **Класс** *Базовое*

Дальн. *30 м*	**Скор.** *О/2/-*		**Урон** *1к10+9 (Х)*	
Проб. *4*	**Обой.** *8*	**Пр.** *1 Полн*	**Вес** *7 кг*	**Дост.** *ЧР*

Особенности: *Разрывное*

Цепной меч Астартес — **Класс** *Рукопашное*

Дальн —	**Скор.** —		**Урон** *1к10+13 3+БС (Р)*	
Проб. *3*	**Обой.** —	**Пр.** —	**Вес** *3 кг*	**Дост.** *ЧР*

Особенности: *Сбалансированное, Разрывное*

Фраг гранаты (2) — **Класс** *Метательное*

Урон *2к10 (Р)*	**Проб.** *0*	**Вес** *0,5 кг*	**Дост.** *ОБ*

Особенности: *Взрыв (3)*

Крак гранаты (2) — **Класс** *Метательное*

Урон *2к10+4(Р)*	**Проб.** *6*	**Вес** *0,5 кг*	**Дост.** *ОБ*

Особенности: *Оглушающее*

Умения: Атлетика (С) +10, Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Лов) +10, Лингвистика (Руны Ордена, Высокий Готик) (Инт), Общие Знания (Война) (Инт) +20, Запретные Знания (Адептус Астартес, Ксенос) (Инт) +10, Запугивание (Сил) +10, Навигация (Наземная) (Инт), Управление (Наземное) (Лов), Парирование (НР) +10.

Таланты: Несокрушимая Вера, Амбидекстрия, Крепкие Бицепсы, Тренировка Караула Смерти, Ненависть (Ксенос), Связи (Адептус Астартес, Инквизиция), Выхватить Оружие, Сопротивление (Холод, Жара, Яды), Истинная Стойкость, Костолом, Обоерукий воин (Рукопашное, Стрелковое), Выучка с Оружием (Болтер, Цепное).

Черты: Амфибия, Размер (5)†, Сверхъестественная Сила (4), Сверхъестественная Выносливость (4).

Снаряжение: 2 обоймы для болт-пистолета, 2 обоймы патронов Темпест, 2 обоймы патронов «Ампутатор», лазерный прицел и переключатель вида боеприпасов на болт-пистолете (вес включён к болт – пистолету), силовая броня Астартес.††

Очки Судьбы: 3

Тренировка Караула Смерти: Все члены Караула Смерти получают специальную тренировку против множества видов ксеносов, угрожающих Человечеству. Их оружие получает качество Отмщающее (9), когда используется против таких чужих врагов.

†Из-за чёрного панциря, присоединенного к броне, враги не получают бонусов на попадание за Размер персонажа..

†† Все модификаторы характеристик от силовой брони включены в профиль.

Ассасин Эверсор

Минимум Влияния:60 **Стоимость Влияния**:11

Талант Связи (Оффицио Ассасинорум) уменьшает Стоимость Влияния на 2.

Оффицио Ассасинорум содержит несколько храмов ассасинов, каждый из которых посвятил себя разному искусству смерти. В то время, как другие храмы специализируются на проникновении и смерти издалека, храм Эверсор использует беспрецедентное насилие как послание всем, кто будет угрожать Империуму. Эверсоры используются в подавляющих атаках; их отправляют, чтобы вырвать сердце у культов или еретических фракций, и не оставлять после себя ничего, кроме ужаса. Они – высокотренированные, бездумные машины, созданные убивать как можно быстрее и кровавее. Они запрограммированы до такой степени, что остатки человечности в них не могут больше контролировать берсерка—машину для убийства. Чтобы они не вырезали своих союзников заодно с врагами, каждый Эверсор должен содержаться в крио-капсулах между миссиями, где их тела находятся в неподвижном стазисе, в то время как их разум горит от снов о резне и насилии.

Ассасин Эверсор 24

Г 3	Пр 3	Лр 3	К 3	Пн 3	Лн 3
01-10 10	11-20 10	21-30 10	31-70 10	71-85 10	86-00 10

НР	НС	С 7
70	75	45
В 7	**Лов**	**Инт**
44	58	30
Вос	**СВ**	**Общ**
52	50	01
	Вл	
	12	

Полу. 5	Полн. 10	Натиск 15	Бег 30	Угроза 33

Пистолет «Экзекутор» (Болт) Класс Пистолет

Дальн. 30 м	Скор. О/2/-		Урон 1к10+10 (Х)	
Проб. 4	Обой. 8	Пр. 1 Полн	Вес 5,5 кг	Дост. ПУ

Особенности: Разрывное

Пистолет «Экзекутор» (Игла) Класс Пистолет

Дальн. 30 м	Скор. О/-/-		Урон 1к10+10 (Х)	
Проб. 0	Обой. 6	Пр. 1 Полн	Вес -	Дост. -

Особенности: Точное, Разящее (1), Токсичное (5)

Нейро-перчатка Класс Рукопашное

Дальн —	Скор. —		Урон 1к10+10(Р)	
Проб. 8	Обой. —	Пр. —	Вес 2,5 кг	Дост. ЧР

Особенности: Токсичное (3), Разрывное

Силовой меч Класс Рукопашное

Дальн —	Скор. —		Урон 1к10+8 5+БС(Э)	
Проб. 6	Обой. —	Пр. —	Вес 3 кг	Дост. ОР

Особенности: Сбалансированное, Силовое Поле

Мельта-бомбы (3) Класс Взрывчатка

Урон 6к10 (Э)	Проб. 12	Вес 12 кг	Дост. ОР

Особенности: Взрыв (2), Зажигательное, Мельта

Умения: Акробатика (Лов +10), Атлетика (С) +30, Бдительность (Вос) +20, Уклонение (Лов)+20, Управление (Лов) +20, Безопасность (И) +20, Скрытность (Лов) +20, Техпользование (И) +20.

Таланты: Несущий Смерть (Рукопашное), Постоянная бдительность, Храмовый ассасин, Костолом, Обоерукий воин (Рукопашное, Стрелковое), Выучка с Оружием (Экзотическое / Пистолет «Экзекутор»/, Силовое).

Храмовый ассасин: Имперский Ассасин имеет высшую физическую подготовку и тренировку в боевых искусствах, что позволяет ему перебросить любую проверку Акробатики или Атлетики. Вдобавок, он имеет дополнительные Реакции каждый раунд, что равны его бонусу Ловкости (5), которые могут быть использованы только для проверок Уворота. По решению МИ, данный талант позволяет ему также сделать проверку Уворота даже в тех случаях, когда они в принципе невозможны, позволяя ему Уклонится от массовых взрывов, опускающейся ноги титана класса «Полководец», или от невидимой психической атаки.

Черты: Страх (2), Потусторонний, Сверхъестественная Сила (3), Сверхъестественная Выносливость (3)

Снаряжение: Шлем Эверсор (инфракрасные очки, микронаушник, ребризер и респиратор), 4 обоймы для пистолета «Экзекутор» (по две для каждого типа боеприпасов), боевые стимуляторы Эверсора†, система «Страж»††, магнокуляры, персональный мадпакет, пикт-рекодер, вокс-передатчик, комбинезон из синткожи.

Очки Судьбы: 2.

†Боевые стимуляторы Эверсора: Эверсор несёт в бой инъекторы с сильнодействующими боевыми стимуляторами, созданными для усиления его производительности. Эти инъекторы используют малую дозу чрезвычайно мощных наркотиков (имеется ввиду, что он не останется без запасов, разве что будет отрезан от поставок на месяцы). Даже если его убили, его тело взрывается от нарушения биотоксинов в метаболизме, нанося 2к10+5 (Э) урона с качеством Взрыв (5) и Токсичное. На начале каждого своего хода, он может выбрать один из следующих эффектов:

- **Гипер-метаболики**: Эверсор может исполнить одно дополнительное полное действие (или два дополнительных полудействия) в этот ход. Но он всё ещё может исполнить только одно действие с подтипом Атака.
- **Натиск Берсерка**: Эверсор получает черту Жестокий Натиск (3) до конца хода. До конца хода, когда он исполняет действие Натиска, он наносит ещё 1 дополнительное попадание по цели в радиусе действия за каждую степень успеха после первой при проверке Навыка Рукопашной.
- **Авто-коагулянты:** Он делает Серьезную (+0) проверку Выносливости. Если он прошел, то сразу же восстанавливает 4 урона.
- **Шок-Стимы**: Эверсор игнорирует все штрафы от Усталости, Критических Эффектов или Тяжелого Ранения до конца хода.

††Система «Страж»: Этот высокотехнологичный сенсорный набор вживлён прямо в мозги Эверсора, и он объединяет датчики движения, тепловые сенсоры и другие системы сбора данных о цели. Когда она активна, её пользователь получает +30 к проверкам Бдительности и черту Сверхъестественные Чувства (50 м), может «видеть» во всех направлениях и обнаруживать цели прямо через стены, заросли, деревья и другие препятствия. Плотные стены толщиной хотя бы один метр (и без прорех) могут блокировать систему. Пользователь может также «навести» систему на определённую цель как полудействие (или он может ввести специфические биометрические данные в систему вручную, в таком случае она наведётся автоматически). Система может отслеживать эту цель на расстоянии до 100 метров, и всегда отличает её от других целей. Из-за ментальной деформации, вызванной этим агрессивным устройством, когда оно активируется, пользователь должен немедленно сделать Ординарную (+10) проверку Силы Воли. Если он провалит, то получает 1 уровень Усталости.

Космодесантник Серых Рыцарей

Минимум Влияния 65 **Стоимость Влияния** 16

Талант Связи (Инквизиция) уменьшает стоимость Влияния на 2

Серые Рыцари – сияющие паладины, которые защищают Человечество от демонов, нерушимый бастион против тьмы Варпа. Отбираемые только из самых многообещающих псайкеров Чёрных Кораблей Адептус Астра Телепатика, эти космодесантники, согласно слухам, получили своё геносемя прямо от самого Императора. Каждый – святой воин и псайкер, чрезвычайно могущественный и телом, и духом.

Для обыденного человека, Серые Рыцари сродни легендам, сказки, рассказываемые для поддержки убоявшегося населения. Малая часть имела шанс узреть свидетелем этих мифических созданий во плоти, и ещё меньше всё ещё живы, чтобы рассказать об этом. Посреди глубин Имматериума, Серые Рыцари – устрашающая легенда, наводящая ужас даже на тех, кому страх неизвестен.

Космодесантник Серых Рыцарей 27

Г 14	Пр 14	Лр 14	К 14	Пн 14	Лн 14
01-10 22	11-20 22	21-30 22	31-70 22	71-85 22	86-00 22

HP	НС	С 11
55	45	75
В 8	**Лов**	**Инт**
45	20	43
Вос	**СВ** 7	**Общ**
42	56	40
	Вл	
	57	

Полу. 3 | **Полн.** 6 | **Натиск** 9 | **Бег** 18 | **Угроза** 39

Штормовой болтер Астартес **Класс** *Базовое*

Дальн 100 м	Скор. О/2/4	Урон 1к10+9 (Х)	
Проб. 4	Обой. 60	Пр. 2 Полн	Вес 26 кг	Дост. ЧР

Особенности: *Вмонтировано в предплечье, Бритвенно Острое, Надёжное*

Силовая алебарда «Немезида» **Класс** *Рукопашное*

Дальн —	Скор. —	Урон 1к10+2$8^{8+ПР+БС(Э)}$	
Проб. $4^{2+ПР}$	Обой. —	Пр. —	Вес 9 кг	Дост. ПУ

Особенности: *Силовое, Освященное, Разрывное (когда используется как двуручное)*

Умения: Атлетика (С) +10, Бдительность (Вос) +10, Общее Знание (Война) (И), Запретное Знание (Адептус Астартес) (И) +10, Запугивание (С) +20, Лингвистика (Руны Ордена, Высокий Готик) (И), Парирование (НР) +20, Психонаука (Вос) +20.

Таланты: Несокрушимая Вера, Крепкие Бицепсы, Ненависть (Демоны, Космодесантники Хаоса), Связи (Адептус Астартес, Инквизиция), Выхватить Оружие, Сопротивление (Холод, Жар, Яды, Психосилы), Быстрая Атака, Истинная Стойкость, Обоерукий воин (Рукопашное, Стрелковое), Костолом, Выучка с Оружием (Болтер, Психосиловое).

Черты: Амфибия, Псайкер (ПР 2), Размер (5)†, Сверхъестественная Сила (4), Сверхъестественная Выносливость (4)

Снаряжение: 5 обойм штормового болтера, священные свитки, терминаторская броня астартес.††

Психосилы: Доминирование, Стирание, Предчувствие, Стальные Руки, Психический Вопль, Телепатическая Связь, Устрашение и Варп-чувства.

Стальные Руки: Псайкер укрепляет свои мускулы и выплескивает ярость Бога-Императора Человечества в мощных ударах своего оружия ближнего боя.

Действие: Полудействие.
Фокусировка Силы: Серьезная (+0) проверка Силы Воли.
Дальность: На себя.
Поддержание: Свободное
Подтип: Концентрация.
Эффект: Когда активна, эта сила добавляет 4 к Сверхъестественной Силе всем Серым Рыцарям в радиусе 10 метров.

†Из-за чёрного панциря, присоединенного к броне, враги не получают бонусов при попадании за его Размер.
††Персонажи в терминаторской броне не могут Бежать или Уклоняться. Эта броня включает себя силовое поле лучшего качества (Рейтинг Поля 35). Все модификаторы характеристик от брони включены в профиль.

Глава IX: Империум и Инквизиция

Империум Человечества стоит вот уже десять тысяч лет, но лишь благодаря ежедневным жертвам бессчетных душ. Человечество ведет бесконечную войну против самой вселенной. Галактика 41-го тысячелетия – бурлящий котел, полный резни и анархии, когда целые виды слепо идут к своей смерти на кострах войны. Немногие, если такие и встречаются, взывают к милосердию или взаимопомощи, ибо по меньшей мере такие вещи – слабость, если не предательство по сути.

Со всех сторон человечество окружено теми, кто желал бы видеть его полное уничтожение, и галактические падальщики уже готовы попировать на его костях. Ксеносы везде борются с людьми в надежде отвоевать свои некогда павшие империи или создать новые из завоеванных систем. Даже те чужаки, что кажутся крайне дружелюбными – угроза, ведь какими бы безобидными они не притворялись, сношения с ними несомненно ведут к порче телесной и духовной.

Обитатели Варпа – ужасные угрозы, что изрыгает Море душ и что способны разрушить и разум, и тело при каждом своем мерзком появлении. Даже само их существование опасно, т.к. если позволить свободное распространение сведений о природе Варпа, человек возжелает могущества, что он дарует, не смотря на проклятье, на которое он обрекает свою душу. Позволить людям прикоснуться к колдовству или иным порочным дарам Варпа значит проложить путь к разрыву в ткани самой реальности и превращению владений Императора в охотничьи угодья демонов.

Со всех сторон человечество окружено теми, кто желал бы видеть его полное уничтожение, и галактические падальщики уже готовы попировать на его костях. Ксеносы везде борются с людьми в надежде отвоевать свои некогда павшие империи или создать новые из завоеванных систем. Даже те чужаки, что кажутся крайне дружелюбными – угроза, ведь какими бы безобидными они не притворялись, сношения с ними несомненно ведут к порче телесной и духовной.

Перед лицом таких угроз Империум требует покорности и беспрекословного принятия его жестоких законов, хотя трудно сказать, что этот долг всегда исполняется сполна. Битва за выживание — это не личная борьба каждого, это не борьба планетарного масштаба. Это вопрос выживания всей человеческой расы. Это битва в траншеях, что опоясывают целые планеты, и в холодных глубинах космоса меж боевых кораблей размером с целые

города. Это битва меж дикарями, вооруженными копьями, в густых джунглях диких миров и меж генетически созданными сверхчеловеческими воинами, спускающимися с орбиты на огненных крыльях. Это битвы в вонючих подульях меж жестокими бандитами и в тенях меж убийцами, вооруженными отравленными клинками. И это битва, которую человечество проигрывает.

Но человечество не желает принимать свою судьбу. Пока Император восседает на Золотом троне в сердце Империума, бесчисленные армии ведут битвы во имя Его. Каждый верный подданный Императора воспитывается таким образом, дабы знать свое место в этой вечной войне. От невежественного дикаря, выкрикивающего молитвы вновь открытому ему Звездному богу, до изнеженного благородного жителя шпилей, возносящего благодарные молитвы — все понимают свое место в войне за будущее человеческой расы. Быть человеком в 41-м тысячелетии значит осознавать, что не может быть мира меж звезд, лишь вечная бойня и резня под хохот голодных богов.

Империум Человечества

"В битве за выживание нельзя оставаться безучастным. Любой, кто не будет сражаться на твоей стороне – враг, которого ты должен уничтожить."

— Скрипторус Мунификантус

Давным-давно, когда сам Император ходил среди своих людей, было объявлено, что всё Человечество будет объединено под знаменем Империума, став единым целым, которое осуществит свою судьбу – править звёздами. Император знал, что только силами каждого человека, стоящего плечом к плечу против бесчисленных врагов галактики, у человеческого рода есть надежда на выживание. Некоторые говорят, что Он знал и другие вещи, которые люди ещё не были готовы услышать, поэтому знания об истинных врагах Человечества скрывались. Какой бы правда ни была, и несмотря на восхождение Императора к Золотому Трону, Империум все ещё держится и требует полновластия над душами каждого живого человека. Несмотря на то, что бесчисленные потерянные или изолированные миры лежат за пределами знаний и сил Терры, Верховные Лорды всё ещё стремятся объединить весь человеческий род как единое целое. Иначе можно было бы отказаться от будущего человечества, судьбы, которую Инквизиция также поклялась предотвратить любой ценой.

Империум — это обширное государство, раскинувшееся невероятно редко среди звёзд. По размерам, он охватывает две трети известной галактики – пространство космоса, соответствующее расстоянию священного света Астрономикона, светящего из Терры через пустоту космоса. За пределами психо-маяка Императора, навигация становится практически невозможной, так как навигатор корабля не может построить маршрут через растущее безумие Имматериума без связи к его путеводному свету.

Терра и система Сол

В самом сердце Империума лежит Святая Терра, горнило человеческой расы и столица величайшей человеческой империи, неизменно господствовавшая над галактикой. Здесь, Духовенство Земли – Адептус Терра – закон, высшие лорды выдают официальные объявления, каждый день касающиеся бессчётных миллионов жизней, хоть и косвенно. Большинство подразделений Адептус Терра расположено на Терре, как и другие организации, такие как Адептус Министорум.

Помимо миллиардов писарей и управляющих, которые составляют население Терры, это самый могущественный из миров-ульев, который кишит паломниками всех мастей. Некоторые очень богатые дворяне прибывают, чтобы почтить колыбель человечества и подышать её священным воздухом. Большинство паломников, это отчаявшиеся грешники, прибывающие на Терру с меньшими намерениями, кроме как выразить своё поклонение Императору своим умирающим вздохом. Многие из них, это потомки верующих, которые отправились в своё паломничество многие поколения назад, не заботясь о том, насколько трудным было путешествие. Погибая на этом пути, эти паломники передали свои святые поиски наследникам, которые выросли не зная ничего, кроме пути, на котором каждый день погибают тысячи других.

Другие удивительные места можно найти в системе Сол, омытые тем же светом, который зародил Человечество на самых ранних стадиях его предыстории. Красная планета Марс, это один из величайших миров кузниц и сердце Культа Механикус. Спутник Терры, Луна, содержит самую могущественную защиту, перед которой ни один враг не может надеяться напасть на Землю. Юпитер является базой для Юпитерских Верфей, где несут службу одни из самых знаменитых кораблей Империума. Сатурн – это хранилище бесчисленных тёмных секретов, охраняемые самыми непреклонными агентами Инквизиции. Спутник Сатурна, Титан, это секретный дом ордена Серых Рыцарей, элитных охотников на демонов в лице космических десантников Ордо Малеус, и их неприступной крепости монастыря.

Сегментум Мажорис

Империум слишком обширен для того, чтобы Терра имела прямой контроль над всеми подвластными ей мирами, которых более миллиона. Межзвёздные путешествия и общения, которые опираются на Варп, настолько непредсказуемы, что это может стать скорее помехой в управлении, чем благом, а путешествие даже между близкими системами зависит от неустойчивых причуд Имматериума. Когда корабли тяжело путешествуют в Варпе, то большой редкостью будет, если судно просто задержится. В худшем случае душа каждого, кто находится на борту, падёт в кишащие демонами глубины, и будут поглощены на веки вечные. Когда астропатическое сообщение искажается, оно не

просто теряет свой смысл, куда чаще, обитатели варпа часто искажают и изменяют сообщение огромным количеством изощрённых и не очень способов, сея распри, беспорядки и абсолютный ужас от мира к миру. Контроль над многими доменами Империума это безнадёжная задача, потому нет никаких альтернатив, если Империум хочет продолжить своё существование.

Чтобы навести некоторую небольшую меру порядка, Империум разделён на пять великих сегментов, контроль над каждым из которых сосредоточен в крепости сегментума. Эти миры закладывались как базы флотов много тысячелетий назад, но с тех пор превратились в центры военной и административной власти. Крепости сегментума обеспечивают стратегическое командование в тяжёлые времена и служат отправной точкой для величайших войн, вторжений и крестовых походов во имя Императора.

Сектора

Миллионы и более миров Империума распределены по всей галактике неравномерно. Зачастую, они сгруппированы в сектора, в которых обычно от ста до двухсот обитаемых систем. Столицей сектора может быть самая первая заселённая планета в регионе колонистами с Терры или каким-то другим, давно забытым миром из смутного и далёкого прошлого человечества. На протяжении нескольких поколений, первоначальная колония могла распространить своё влияние – потомки поселенцев, в свою очередь, колонизировали близлежащие миры. Каждый сектор соединён с соседними сетью варп-маршрутов, которая простирается на всю длину и ширину Империума и даже за его пределами. Каждый маршрут проходит через десятки, сотни или даже тысячи световых лет так называемого Дикого Космоса. Подавляющее большинство космического пространства между не исследованы и содержат всевозможные ужасающие угрозы. Некоторые укрывают целые империи чужаков, которые могут быть обнаружены только тогда, когда они выныривают из тьмы, чтобы обрушиться на миры человечества, тем самым вызывая разрушительные войны, которые могут свирепствовать в течении нескольких поколений, пока враг не будет повержен.

Миры Империума

“Тысячелетиями люди живут по всему космосу, строя свои поселения на песке, камне и земле различных миров, озаряемых лучами чуждых звёзд. Стремления человека таковы, что он захватывает всё новые и новые территории, стремительно размножается во тьме, пускает корни и отчаянно цепляется за жизнь со свирепой решимостью.”

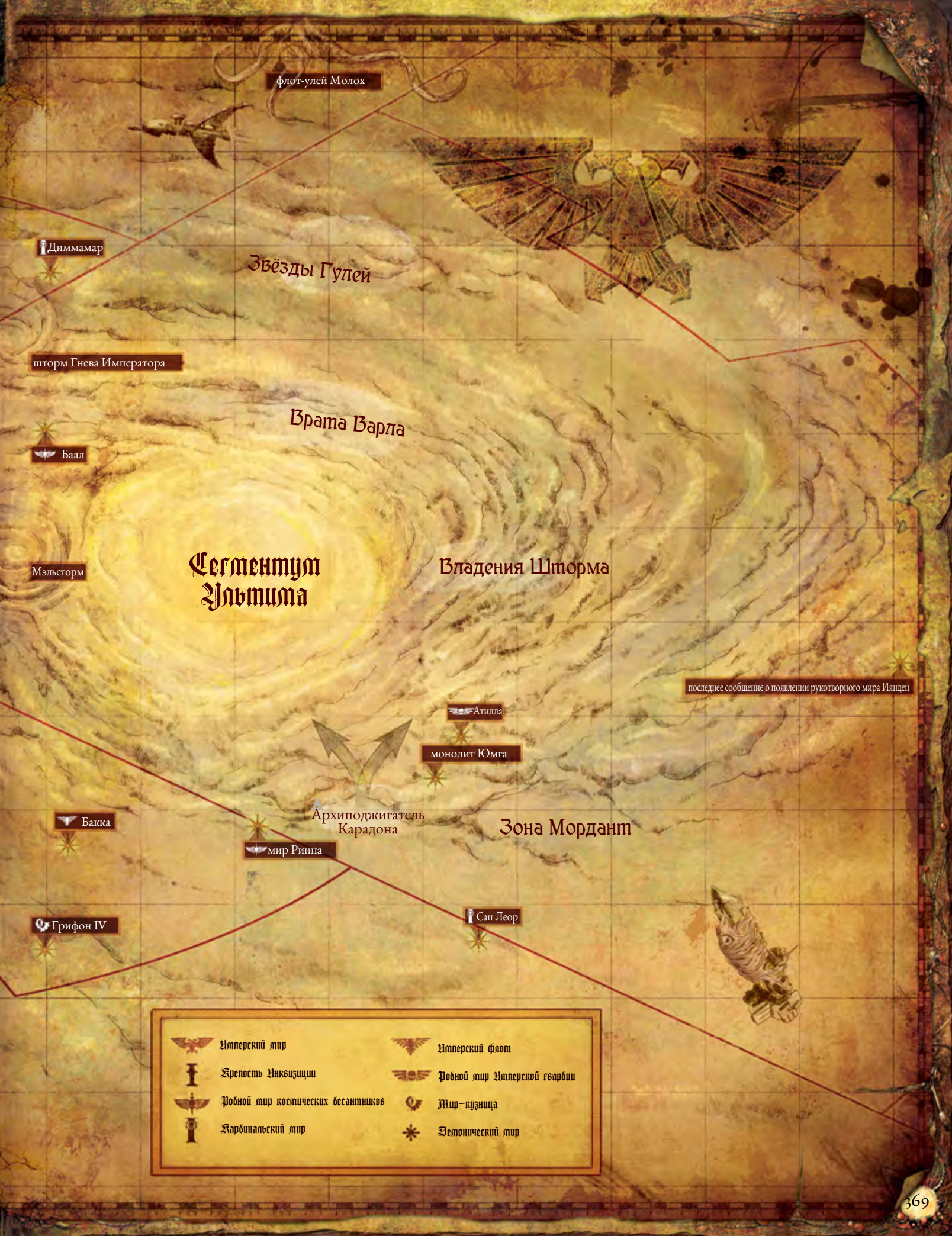
— аноним

Планеты человечества невероятно разнообразны с точки зрения окружающей среды, культуры, технологии и других бесчисленных особенностей. Самые древние могут иметь развитое население в миллиардах, в то время как другие могут быть малонаселенными. Некоторые остаются технологически регрессированными, никогда не достигая более высоких уровней или пришедшие в упадок из-за ужасных катастроф или войн. Многие медленно двигаются от примитивной, племенной первобытности к доиндустриальному государству, но там их развитие останавливается, причиной сего становится либо технологические проклятия, которые могут произойти с ними, или обычная неспособность получить более продвинутые атрибуты цивилизации. Другие группы населения могут вообще существовать только благодаря технологиям, такие как города-ульи или субокеанические аграрные объекты, не имея другого выбора, кроме как ежедневно молиться о продолжении функционирования машин, которые поддерживают их жизнь.

Администратум использует невероятно сложную систему классификации многочисленных миров, маркируя их по функциям, населению, технологическому уровню, преобладающей окружающей среде и многим другим особенностям. Категория мира служит не более чем удобным ярлыком, поскольку каждая планета в действительности совершенно индивидуальна и обладает бесчисленными уникальными особенностями.

Одна из наиболее распространенных категорий – мир-улей. Это планеты с возвышающимися металлическими городами, выстроенными ради максимальной эксплуатации природных ресурсов и рабочей силы. Неизменно, поверхности этих миров — это загрязнённые пустоши, земли, которые стали бесплодными из-за поколений горной промышленности, и используемые как свалки для токсичных отходов промышленности. Население живёт в кошмарно тесных условиях, а их жизнь коротка и связана с ужасно тяжёлым трудом, если они полностью не отвергнут его и не попытают счастья с многочисленными бандами и другими изгоями, которые промышляют незаконными делами или выживают в отрыве от цивилизации.

Imperius Dominatus
Медренгард
Талисманы Ваула
Останки флота-улья Тиамат
Руины Калибана
Сегментум Обскурус
Кипра Мунди
Порт-Пасть
Звёзды Гало
Мордия
Окуларис Террибус
Немезис Тессера
Интертный мир-гробница некрон
Кадия
Вальгалла
Фенрис
Гидрафур
Сегментум Пацификус
Сегментум Солар
Армагеддон
Хирос
Джура
Святая Терра
Катачан
Некромунда
Интертный мир-гробница некрон
Верховный изверг Октария
Архи-маньяк Калверы
Махария
Тарсис Ультра
Сегментум Темпестус
Адские звёзды Гарона Небулы
Segmentum Obscurus
Карантин, транзит запрещён
Эстус Майорис
сектор Скарус
Юнона
Сцинтилла
сектор Аскеллон
сектор Каликсида
Ичабарр
сектор Иксаниад


флот-улей Молох
Диммамар
Звёзды Гулей
шторм Гнева Императора
Врата Варпа
Баал
Мэльстром
Сегментум Ультима
Владения Шторма
последнее сообщение о появлении рукотворного мира Иянден
Атилла
монолит Юмга
Архиподжигатель Карадона
Зона Мордант
Бакка
мир Ринна
Грифон IV
Сан Леор
Имперский мир
Крепость Инквизиции
Родной мир космических десантников
Кардинальский мир
Имперский флот
Родной мир Имперской гвардии
Мир-кузница
Демонический мир

Также часто используется определение цивилизованный или имперский мир, хотя первое определение довольно сомнительно в галактике, полностью поглощенной войной, безумием и варварством. Здесь могут быть как континентальные города, которые могут представлять гигантские базы данных Администратума, раскинувшись в выдолбленных горах так и травянистые поля, где собираются миллионы, чтобы основать новый полк Астра Милитариум. Все они твёрдо входят в состав Империума, хотя их технологический уровень может варьироваться настолько широко, что один мир может полагаться на пар для выработки энергии, а другой использует древние и почитаемые плазменные реакторы.

Агро-миры также довольно широко распространены и необходимы, чтобы накормить голодные массы человечества. Это целые миры, посвященные выращиванию сельскохозяйственных культур и скота. В то время как в некоторых мирах добывают металлы и руды, эти планеты существуют только для производства продуктов питания, а их население проживает только за счёт урожая. Продукты там никак не стандартизируются, и могут варьироваться от концентрированной личиночной муки до экзотических фруктов или чего-то подобного. Без агро-миров другие планеты начнут голодать, а Империум рухнет в междоусобной войне за еду.

Некоторые планеты никогда не открывали для себя технологии или регрессировали до самых низов – они классифицируются как дикие миры. Многие из них характеризуются продолжительным уединением от Империи из-за активности варп штормов, войны, стихийного бедствия или, возможно, от умышленной изоляции. На протяжении многих поколений общество разрушается, законы рушатся, технологии молчат, а грубая жестокость претендует на мир. Неизменным здесь остаётся игнорирование несанкционированного псайкерства. Там, где псайкерам разрешено процветать, неизбежно то, что дальше последуют одержимости, что приведёт к демоническому вторжению. Мир, захваченный демонами, считается потерян, и если вторжение достаточно внушительное, мир может бесповоротно и навеки трансформироваться в демонический мир.

Гораздо реже встречаются планеты, которые классифицируются как миры смерти. Такие планеты обладают жизненными формами и окружающей средой, настолько хищными или опасными, что только самые безрассудные или отчаянные попытаются исследовать или колонизировать их. Тем не менее, некоторые из них располагают весьма ценными или уникальными ресурсами, поэтому Империум по-прежнему пытается установить там своё присутствие, пытаясь извлечь или собрать сокровища, и неважно какой ценой они достанутся. Некоторые миры смерти кажутся настолько враждебными для вторжения, что любой формой жизни на их поверхности движет единая, неукротимая воля, с единственной целью — изгнать иномирцев.

Тысяча тысяч языков

Большинство миллионов Имперских миров существовало в течении бесчисленных тысячелетий и содержат не единое общество, а множество их подгрупп. Поэтому, каждая планета и культура имеют свой собственный набор языков, в котором некоторые из них имеют общие корни с языками старой Терры, другие же – являются совершенно новыми. Большинство людей никогда не слышали иномирских языков, и не имеют какой-либо необходимости учить хотя бы один из них.

Существует некий общий имперский язык, хоть он и употребляется с большими изменениями по всей галактике. Это низкий готик – язык экипажей кораблей и других служащих. Специалисты, такие как адепты, зачастую говорят на более изысканном и благородном языке под названием высокий готик – язык богослужения и закона. Само собой, употребляется также бесчисленное количество специализированных языков, от лингва-техно техножрецов до секретных кодов криминальных синдикатов по всему сектору.

Еще больше классов существует в архаичных дата-архивах Администратума. Миры-кузни — это огромные планеты, полностью перешедшие к производству технологических материалов, большая часть которых предназначена для бесконечных войн человечества. Многие миры, включают в военные зоны, потому что они давно утеряли свою первоначальную классификацию, поскольку длящиеся поколениями битвы поглощают любой аспект их существования. Мертвые миры — это миры, которые возможно когда-то процветали, но уже давно лишены жизни из-за войны или какого-то другого бедствия. Миры-храмы посвящены поклонению, почитанию многих святых и падших, чья кровь обеспечила Империуму ещё один день выживания. О тех, что были подвержены карантину, редко говорят: покрытые реликвиями ксеносов или сожжённые поверхности миров, подвергшиеся Экстерминатусу, все они являются анафемой Империума.

Эти и другие бесчисленные виды миров, составляют славные владения Императора. Каждый из них уникален, хоть и легионы писарей пытаются все ещё привнести какой-то порядок на обильное разнообразие, которое является Империумом Человечества. Несмотря на ошеломляющее множество различий, народы каждого объединены преданностью Владыке Терры и стоят вместе в битве за саму душу человечества.

Выкованный в крови

“Не существует настолько большой армии, которая смогла бы покорить галактику. Одной только вере по силам завоевать всю вселенную”

– экклезиарх Деацис IX

Империум – это империя, построенная на фундаменте, изготовленном из окаменевших костей бесчисленных миллиардов мучеников. Он простоял десять тысяч лет и каждый из этих годов был затронут смертью и раздором в галактическом масштабе. С отливом и приливом войны, создаются легенды, легенды, которые со временем затмевают правду. В то время, как чернила на древних томах истории исчезают, деяния давно умерших героев становятся эхом в веках. Империум основан на таких легендах, поскольку они продвигают его вперёд, ведь нынешние мученики стремятся подражать святым прошлых лет. Таким образом, скрытые войной и разрушением факты истории Империума, которые немногие, если они существуют, среди Адептус Терра, или любой другой организации, знают даже часть правды о происхождении Империума, всем же прочим доступ к таким знаниям закрыт. Самые привилегированные изучают не историю, а мифологию, но большинство остаются совершенно несведущими.

На протяжении десятитысячелетнего царствования Императора Человечества, война и бедствия нарастали и ослабевали, смертей и разрушений становились больше с каждым столетием. Империум переживал бедствие за бедствием, но под надзором Императора — стойко переносит всё. От событий раскола во время Междуцарствия Нова Терры до вторжения тиранидов из темноты межгалактической пустоты – Империум твёрдо выстоял.

С наступлением 41-го тысячелетия, приходит то, что многие называют Период Заката. Рождение псайкеров достигает уровня эпидемии, и Лига Чёрных Кораблей не может удерживать их под контролем. Культы и ересь гноятся под поверхностью каждого мира, вырастая, чтобы вызвать бунт и анархию. Чужаки возникают из пустоты космоса, чтобы поработить, сожрать и убить. Хуже всего, что Варп становится всё более нестабильными, потому как гнев и несчастья человечества питают падших существ, обитающих в его глубинах. Варп столь беспокоен, что по всему Империуму он просачивается через невидимые барьеры и извергается в реальное пространство, принося с собой демонов и неистовое безумие.

И всё это время, неведомо всем, кроме немногих вышестоящих из Адептус Механикус, что тайные системы Золотого Трона отказывают одна за другой. Никто не может сказать, что станется с Империумом ежели механизмы Трона умрут, ибо без Императора некому хранить человечество и гибель его неминуема.

Столпы Империума

"Полностью посвяти себя долгу и ежедневным занятиям, как тебе предписано. Вкладывай все свои силы и навыки. Горячо возноси восхваления Императору. Будь бдителен и сосредоточен на виду у своих товарищей. Когда наступит время сражаться, бросайся в бой со рвением и с праведным гневом. Не поддавайся страху!"

– слова мудрости, записанные на южной стороне Башни Мучеников, Терра

Империум Человечества выдерживает невообразимый вес и количество институтов, и силу, которую они оказывают на жизнь людских масс. Многие из них пропитаны немыслимой коррупцией, некомпетентностью и своеобразием, но благодаря полнейшему бездействию миллиарда миллиардов людей, они продолжают существовать, как и Империум. Полномочия разделены меж бесчисленными ветвями власти, которые нередко конфликтуют друг с другом, тем самым раздробляя Империум в своём стремлении исполнить волю Императора.

Высшие Лорды Терры

Когда Император был погрузился в чудесные механизмы жизнеобеспечения Золотого Трона, его внимание было обращено к защите самой души человечества – другие должны были править Империумом во имя его. Эта обязанность перешла к Сенаторум Империалис – Высшим Лордам Терры – вести важнейшую деятельность по управлению галактическими владениями Императора. Именно по приказу Высших Лордов могущественные армии и флоты Империума формируются, собираются и отправляются на войну, а их задача завоевать галактику, согласно истинной судьбе человечества. По велению Высших Лордов, миры сжигаются, а виды ксеносов истребляются. Если этого требует ситуация, Высшие Лорды назначают самых могущественных из лидеров, чтобы те командовали обширными армиями для проведения крестового похода против врагов Империума, присуждая высокий, и не всегда желанный титул магистра войны людям, имена которых будут выгравированы в истории навеки.

Адептус Терра

Высшие Лорды Терры – это всего двенадцать мужчин и женщин и поэтому они должны сосредоточиться на политике, выстраивании стратегий и ведении военных действий высшего уровня. Отдельный правитель планеты может изредка привлечь их внимание, но лишь на краткий миг. Чтобы Империум мог продолжать своё существование, должны быть найдены простые решения бесчисленных задач, а затем их передают в один из бессчётных институтов, по которым разделены практически все служители Империума. Адептус Терра выполняет роль правительства Империума, структура, стоящая над всеми и всех контролирующая, занимается важнейшими вопросами: от ведения длящихся десятилетиями войн на истощение до исследования недавно открытых миров. Адептус Терра иногда называют Жречество Терры или просто Жречество за то, что она влияет на практически все аспекты жизни, даже на те, для регулирования которого в нём нет отдельного департамента. Конечно, Адептус Терра поделён на огромное множество отделов. Некоторые из них вездесущи и известны на каждом мире Империума, например, Адептус Администратум и их бесчисленные адепты и писцы. Астра Милитарум, более известная как Имперская Гвардия распространена также широко, т.к. набирает полки и защищает Империум по всей галактике. Другие действуют в тайне, например, Оффицио Ассасинорум, чьи агенты незаметно несут смерть куда бы не пожелали Высшие Лорды. Некоторые стали героями легенд, например, космодесантники Адептус Астартес, величайшие из защитников. Большинство людей никогда не будет удостоены чести увидеть их. Существуют ещё больше отделов, они скрывают своё истинное предназначение под завесой тайн и ширмой анахронизмов, что поддаются разумному объяснению.

Адептус Администратум

Адептус Администратум – сосредоточение бюрократии Империума, структура, которая занимается сбором и, по крайней мере, в теории, распространением информации. Каждый день, обработчики данных Адептус Администратума штампуют огромные горы информации, для целей, о которых помнят лишь немногие. По всей галактике они записывают, сортируют и составляют графики и массивы информации всех возможных видов, от количества потраченных за войну ячеек лазгана до точного количества питательных инъекций, необходимых для поддержания сервитора в рабочем состоянии и на оптимальном уровне производительности в течении срока эксплуатации. Адептус Администратум разделён на мириады департаментов, многие из которых и не знают о своём месте в этой огромной машине. Некоторые ответственны за обработку информации, поступающей из других департаментов, а поступающую от них информацию в свою очередь обрабатывают другие.

На протяжении тысячелетий Адептус Администратум расширялся и сокращался до такой степени, что некоторые департаменты отделились от основной организации и продолжали заниматься сбором и передачей информации, независимо от места назначения. В самых крайних случаях, мольба о помощи страдающих от голода, эпидемии, бунта или вторжения ксеносов, отправленная центральным властям, например, командованию сегментумом или на саму Терру, придёт с опозданием или астропатическим сообщением с ужасным искажением. Иногда подобные мольбы могут прийти без искажений и тут же затеряться в непролазной чаще бюрократии Адептус Администратум, и когда их прочтут, катастрофа уже будет историей, а отправитель – мёртв. В добавок к этим трудностям, на большинстве планетах свои уникальные языки, системы измерений и даже образы мышления, поэтому связь между ними практически невозможна. Адептус Администратум ежедневно сталкивается с подобными трудностями, и лишь немногие решаются благодаря искреннему желанию приложить все усилия.

Адептус Арбитрес

Каждый из более, чем миллиона миров Империума управляется в соответствии с местным сводом законов, кодексами, нравами и традициями, и на большинстве миров для надзора за соблюдением законов нанимают свой штат силовиков. Однако существует необходимость действия на каждом мире Империума свода законов, что выше местных, и обязанность надзора за его соблюдением ложится на Адептус Арбитрес.

Почти на каждом мире Империума есть огромный бастион-участок Адептус Арбитрес, мрачная крепость подчинения, откуда законы Адептус Тера довлеют над местными жителями. Арбитры квартируются в этих участках, почти не обращая внимания на правонарушения, от которых местные силовики пришли бы в ярость, вместо

этого они расследуют преступления против Императора и назначенных от его имени должностных лицах. За самые тяжкие преступления, такие как укрывательство несанкционированных псайкеров или пропорциональных им угроз, могут осудить всю планету. Арбитры также выявляют недостачи в десятинах, которые каждая планета должна выплачивать Империуму, и следят за появлением любых признаков контакта с ксеносами, предателями и другими врагами Человечества.

Адептус Астра Телепатика

Человечество одновременно благословлено и проклято присутствием в его бесчисленных рядах людей, которые имеют возможность доступа к сырой энергии Варпа, чтобы использовать её в форме психических сил. Задачей Адептус Астра Телепатика является надзор за вербовкой и тренировкой псайкеров – это миссия, которой они добиваются благодаря усилиям двух его основных подразделений: Лига Чёрных Кораблей и Схоластика Псайкана. Чёрные корабли курсируют по космическим путям Империума в непрерывном цикле, посещая каждый мир хотя бы один раз в поколение, чтобы потребовать тех псайкеров, которые рождаются у местного населения и попадают под регулярные зачистки, которые требуют проводить местные правители. Иногда некоторых, сочтённых слишком опасными, чтобы прожить ещё один день, убивают на борту Чёрного Корабля. Большинство из них, запертые в мрачных трюмах, будут отправлены обратно на Святую Терру для ритуальных проверок. Некоторые из них окажутся полезными только для того, чтобы гореть ярко, хоть и не долго, в самой славной службе Императору. Другие могут стать астропатами, связующими воедино миры с помощью психических способностей, или же боевым псайкером – живым оружием, которое сопровождает Астра Милитариум на войне. Некоторые могут быть признаны достойными служению частям космодесантников в качестве библиариев, поистине превосходных поборников Империума способных служить как грозные воители и псайкеры.

Адептус Астрономика

Империум остаётся единым благодаря тому, что корабли с доступом в Варп, могут путешествовать от одного мира к другому в течении нескольких недель, а не за многие поколения, если бы путешествовали обычным способом. Такая возможность доступна только благодаря Астрономикону – психическому маяку, который управляется волей Императора и поддерживается душами тех псайкеров, которые были обречены на ритуальную смерть Адептус Астра Телепатика. Доставленные на Терру Чёрными Кораблями, эти псайкеры очищаются, и как только придёт их время, они могут добавить свою истинную сущность к многим тысяч других, и познать на своём пути благословенное единство с Императором, которое остальным никогда не испытать. Так как их души сгорают внутри духовного котла Астрономикона, тем самым подпитывая огонь, который светит через две трети всей галактики. За счёт этого самого яркого маяка, навигаторы Навис Нобилите могут анализировать своё местонахождение и направлять свои корабли через бушующее Море Душ.

Адептус Кустодес

Только самые благословлённые могут войти в Императорский Дворец, огромное сооружение, занявшее всю горную цепь на святой Терре, и только горсть из них имеет право войти в тронный зал, святую святых в самом сердце Империума. Охрана Золотого Трона — это не только пара возвышающихся боевых титанов, но и группа самых могущественных воинов, которых когда-либо знало человечество. Это Адептус Кустодес, золотые бронированные стражи, которые образуют последнюю и непоколебимую линию между Императором и гибелью человечества. Если бы эти немногие потерпели неудачи в своём долге, человечество пало бы, и потому они редко покидают Императорский Дворец и практически никогда не покидают Терру. Наряду с немногими избранными из Адептус Астартес, Компаньоны занимают одно из первых мест в боевых достижениях, их сила соизмерима только с совершенной преданностью их долгу.

Адептус Астартес

Когда Император решил объединить потерянные племена Человечества на заре Эпохи Империума, он знал, что он сможет сделать это только с могущественными воинами на своей стороне, которые были бы такими же сильными, умелыми и преданными, как он. С этой целью он создал двадцать совершенных существ по своему образу – примархов, и из генетического наследия каждого, он создал по целому легиону сверхчеловеческих воинов.

Космодесантники Адептус Астартес – это наследники первоначальных примархов, чья кровь всё ещё течёт в их венах. Их тела усилены с помощью имплантатов, которые увеличивают их способности далеко за пределы человека, а их сердца закалены непревзойдённой храбростью и преданностью – всё это в действительности говорит о космодесантниках, что они не знают страха. Они Ангелы Смерти, несущие самое грозное оружие и одетые в самую крепкую броню. Но такое благословение имеет свою цену, потому как космодесантников вербуют в молодом возрасте и им неведомо ничего, кроме войны, прежде чем они в неизбежном итоге падут в битве против несчислимых врагов Империума. Они гораздо больше человека, но одновременно далеки от человечества, всё их существование — это жертва, долг и смерть.

Ордена Адептус Астартес действуют отдельно от основной силовой структуры Империума. Каждый из них возглавляется магистром ордена, который считается ставленником Империума, равным высокопоставленным слугам Адептус Терры. Их могут попросить о помощи против вторжения или восстания, или возглавлять множество войн и крестовых походов против врагов человечества, но они независимы и вольны отклонить такую просьбу без объяснения причин. Хоть и говорят, что существует скудный миллион или около того космодесантников, скорость, с которой они нападают и опустошают, делает их по праву грозными на всю галактику.

Имперская гвардия

Каждая планета в Империуме первостепенно должна защищаться от многочисленных врагов, которые нападают на владения Императора, и для этого практически все содержат некоторую форму сил местной обороны, будь то постоянная армия или нерегулярное ополчение. Когда на мир, который не может самостоятельно сдержать врага, приходит война он транслирует призыв о помощи, на который отвечают поднятием полков Астра Милитариум из числа сил местной обороны соседних миров. В дополнение к этим чрезвычайным ситуациям, миры Империума подвержены регулярной десятине, зачастую в предоставлении людских ресурсов, для служения в непрекращающихся войнах Империума, в многочисленных полках Имперской Гвардии.

Разнообразные — так как они происходят с огромного множества миров и культур, некоторые хорошо используют технологии, другие же живут в первобытной нищете и не найдётся двух полков Имперской гвардии похожих друг на друга. Даже известное оружие, вездесущий и массово производимый лазган, подвержен изменениям в зависимости от мануфакторума, шаблона Муниторума, и местных кузнечных традиций, которые повлияли на их создание.

Независимо от специфики, Имперская гвардия олицетворяет молот, который сокрушает врагов Императора. Её ряды нескончаемы, ибо человечество изобильно людскими ресурсами больше, чем другими. Каждый день, неисчислимые тысячи гвардейцев отдают свою жизнь в служении Императору вместе с благочестивым боевым кличем на их устах и преданной молитвой в их сердцах.

Имперский Флот

Каждый корабль обязывается служить Человечеству, подверженный контролю и регулированию со стороны Имперского флота, их хозяева регистрируются в крепостях сегментума. Большая часть имперского флота ответственна за борьбу с врагами Императора в глубинах безвоздушной пустоты космоса и поддержки Его армий на земле.

Военным кораблям имперского флота требуется выполнять широкий спектр заданий. Многие тратят долгие месяцы, а то и годы, на длительное патрулирование имперского пространства. Их присутствие сдерживает пиратов и рейдеров чужаков. Некоторые эскадры участвуют в непрерывных операциях против известных скоплений работорговцев, и сражаются в непрекращающихся кампаниях, чтобы охранять чистоту вап-путей и торговлю. Время от времени, военные корабли собираются в массивные флоты, чтобы вести войны против ксено империй или защищать важнейшие системы от вторжения. Такие столкновения становятся свидетелями того, как военные корабли с обоих бортов развёртывают оружие невообразимо разрушительного потенциала, убивая тысячи врагов с каждым залпом. Крупнейший военный корабль имперского флота вмещает сотню тысяч экипажа, поскольку машины почитаются как исторические реликвии, которые невозможно заменить, тогда как людей много и им нет конца.

Навис Нобилите

Без домов навигаторов Навис Нобилите, невозможны путешествия в Варпе, а без них невозможно существование Империума. Навигаторы – это вид отличный от человечества, стойкая разновидность мутантов, одарённая третьим глазом, который способен видеть в невообразимых глубинах Имматериума и разглядеть судоходные пути в его глубинах. Используя свой третий глаз, они способны воспринимать истинный лик Варпа и ощущать его самые неуловимые эманации. Душа навигатора защищена от абсолютного безумия Варпа, так что в отличии от всех других смертных, он может заглянуть в него и в тоже время не разрушить свою душу. Навигаторы обычно открывают свой варп-глаз, только когда направляют корабль через Море Душ, потому как любой смертный, который попадёт под его ужасающий взгляд, взглянет в глубины Эмпирей и скорей всего будет убит в одно мгновение.

Из-за такой важной роли, которую исполняют навигаторы в Империуме, охватывающий галактику, дома навигаторов занимают одну из самых высоких позиций. Их возглавляет патернова, патриарх, наделённый высшей властью над всем своим родом, но постоянно проклятый самыми ужасными мутациями. Патернову представляет посланник патерновы в Сенаторум Империалис — неизменное место, которое оказывает огромное влияние на работу Империума человека.

Официо Ассасинорум

Империум имеет множество способов ведения войны со своими многочисленными врагами – от неумолимых атак бесчисленных тысяч имперских гвардейцев до бомбардировок вирусными бомбами с орбиты. Но самый изощрённый из них и единственный, который используется только по приказу Высших Лордов – Официо Ассасинорум. Этот секретный орден обучает и разворачивает самых смертоносных из существующих убийц, каждый из которых член разного храма. Каждый храм специализируется на специфическом выражении искусства смерти, начиная от тех, кто приносит его издалека, используя высокую точность высокомощной снайперской винтовки до тех, кто убивает беззвучно отравленным клинком.

Высшие Лорды Терры используют Официо Ассасинорум как точечное оружие, применяя его только для поддержки великих стратегий или для самой страшной мести. Хорошо известно о том, что одна пуля, помещённая между глаз непослушного планетарного губернатора во время его обращения к своим последователям, может предотвратить бунт и дорогостоящую войну на его подавление. Достаточно умелый инфильтратор может распространить такой разлад и беспорядок в рядах вражеской армии, чтобы она раскололась, тем самым делая намного проще победу Империума. Никто не иммунен или в безопасности от Официо Ассасинорум, от высокопоставленного генерала до самых скрытных преступных авторитетов.

Планетарные губернаторы

Большинство миров в Империуме управляются местными лидерами, получившие звание планетарного губернатора, но титул для каждого зависит от традиций и организации мира. Способы, которыми управляются планеты, зачастую не представляют для Империума интереса, до тех пор, пока платится десятина, проводится отбор псайкеров, и выполняется имперский закон. Большинство лидеров получают своё назначение по наследству, и потому выполняют роль феодальных королей или королев для своих людей. Некоторые из них избираются, но зачастую из рядов элиты, такой как местная аристократия или других классов, например, военных сословий. Некоторые же миры управляются торговыми фирмами, где исполнительный директор одновременно занимает пост губернатора. В каждом случае назначения нового правителя, должно быть утверждено Адептус Терра по цепочке командования, начиная от самих Высших Лордов Терры и должно распространяться по администрациям сегментумов, секторов и субсекторов. Поскольку нет ничего необычного для миров существовать отдельно от Империума на протяжении десятилетий, и даже столетий, некоторые назначения не утверждаются, но несмотря на это, ни один губернатор не должен питать иллюзий, что его правление ничем не обременено, кроме как подчинению Адептус Терра.

Вольные Торговцы

Империум постоянно расширяется, и если один мир, система или регион потеряны в результате приходу войны или бедствия, то на его место уже претендует другой. Вольные торговцы — это агенты этого расширения, и их задача делать то, что совершенно запрещено практическим всем другим сословиям людей. Им поручено путешествовать в пустоте космоса и заявлять требование на всё, что смогут, для Империума. Устанавливая свою печать на ничейных планетах или покоряя те, где укрывалась жизнь, вольные торговцы несут власть Империума в тёмные места за пределами существующих на карте звёзд.

Вольные торговцы обладают властью и влиянием, практически немыслимыми в пределах Империума. Они обязаны этой властью и полномочиями их торговому патенту, документу, который позволяет путешествовать за пределами Империума, и утверждает, какие ресурсы могут быть найдены во имя Императора. Их патент также даёт им право нести правосудие относительно ксено рас и изолированных человеческих цивилизаций, с которыми они сталкиваются за пределами света Астрономикона. Вне имперского пространства, слово вольного торговца есть закон, и он может создавать колонии, вести войну и уничтожать цивилизации по своему усмотрению. Многие из них также путешествуют в пределах определённых секторов, исследуя неизведанный космос и открывая новые системы. Чтобы выполнить свою миссию, вольные торговцы владеют космическими кораблями, конкурирующими с могущественным имперским флотом — многие из принадлежащих им кораблей, это модифицированные

военные корабли.

Вольные торговцы зачастую невероятно своеобразны, и известны эксцентричным характером, модой одеваться, и бесчисленными другими вещами. Благодаря контакту с многочисленным количеством различных народов и видов, они принимают всевозможные идеи. Некоторые носят достаточно экзотическую одежду, в то время как другие, владеют тайным оружием, извлечённым из пыльных гробниц ксеносов. Некоторые, будучи ревностными верующими, стремятся нести свет Императора погруженным во мрак человеческим цивилизациям, которые никогда не знали его благодеяния. Другие, являются лишь чуть более чем обычные пираты, владея своим торговым патентом как каперским свидетельством и ведущие себя как яркие и беззаботные негодяи. Но все они могущественные люди и всегда готовы использовать силу по своему усмотрению для прибыли и славы.

Адептус Механикус

С прогрессом в непроглядном и далёком прошлом в 41 тысячелетии, те реликты высшей науки, которыми обладало человечество, и ещё сохранились, теперь бдительно охраняется духовенством Марса – техножрецами Адептус Механикус. Подавляющее большинство технологических чудес, которые способствовали самой первой волне человеческой экспансии в каждый уголок галактики, практически утеряны, а те, которым удалось сохраниться, представлены исчезающе малым количеством. Технологическое понимание уже давно уступило место суевериям и изучениям ритуалов. Многие технологии были утеряны в непрерывных человеческих войнах за выживание, разбросанные по миллиону миров Империума и ещё миллиону руин. Прогресс рассматривается с высшим недоверием, а новшества практически неизведанные, оставляя каждый мир со своим сочетанием сохранившихся технологий. В некоторых местах есть атмосферные машины, которые фильтруют ядовитые элементы, но при этом население не использует инструменты сложнее, чем стрела с кремниевым наконечником. На других же, современное оружие может быть простой обыденностью, но его необходимо использовать для охоты на местную дикую природу или же, население может голодать из-за непоправимого сбоя в системах пищевой промышленности.

Адептус Механикус – это религиозный орден, посвященный технологиям, и существует почти как автономная часть имперского общества. Слуги культа Механикус поклоняются Богу Машине, которую они обозначили как Омниссия, но многие считают, что это существо лишь один из ликов Императора. Адептус Механикус правят с Марса, старейшего и величайшего из миров-кузней человечества, где находится генерал-фабрикатор — титулованный глава ордена. Как одна из первых планет, которая была колонизирована людьми при исследовании за пределами древней Терры, красная планета усыпана развалинами промышленности многих тысяч лет, и говорят, что невероятные тайны находятся под их меняющимися, цвета ржавчины, пустынями.

Помимо Марса, Адептус Механикус контролируют мануфактории, работающие в планетарных масштабах, и многочисленные миры-кузни как империи в Империуме. Каждый из них производит нескончаемый поток технологических товаров, чтобы поддерживать бесконечный аппетит Империума к материалам, а взамен получает стабильный поток сырья, продукты питания и другие формы оплаты. Хоть и каждый мир кузница в

теории подчиняется Марсу, многие охраняют свои собственные секреты, а иногда между соперниками возникают войны. Многие из них обладают особым опытом в той или иной технологии, и большинство из них используют свои хитроумные (но отличительные для опытного взгляда)варианты общих конструкций, поэтому плазменное оружие может идентифицировано как работа одного конкретного мира, или танк, как работа другого.

Помимо снабжения Империума плодами промышленного производства своих миров-кузниц, Механикус отправляют своих слуг во все уголки Империума чтобы помочь с эксплуатацией и обслуживанием всех видов технологий. Обычному солдату дозволено поменять энерго ячейку в стандартном лазгане (пока он читает нужные литании), но вряд ли от него можно ожидать ремонта неисправного когитатора поля. Поэтому техножрецы Культа Механикус должны находиться везде, где есть человечество, и особенно важно там, где человеческие технологии, проводя обряды операций и ремонта военных машин Империума, при содействии легионов кибернетических сервиторов и меньших слуг.

Механикум также включает в себя могущественные военные машины Коллегии Титаника, и имеет древние узы торговли и технологической поддержки с многими рыцарскими мирами, где высшая знать правит прямо из могущественных одноместных титанов — рыцарей. Эти и другие могущественные силы гарантируют, что немногие смогут противостоять легионам титанов, когда они идут на войну.

Слуги Омниссии поглощены стремлением к постижению знаний. Пределом этого движение является охота на потерянные экземпляры людских технологий, но некоторые из рядов Механикус видят смысл в изучении работ ксеносов, в надежде изучить некоторую основную и объединяющую правду. Подобные отклонения во взглядах обычно приводят к доктринальной борьбе между бесчисленными сектами и подгруппами Культа Механикус, в результате которых некоторых членов полностью изгоняют из ордена. Для тех, кто бы лишен великой истины, воплощаемой Богом Машиной, ждёт лишь поклонение другим, более тёмными существам, как проклятие того, что осталось от их высохших душ.

Система стандартных шаблонных конструкций

Когда человечество впервые совершило путешествие в космос, оно отбыло готовое ко всему. Понимая, что когда флот колонии в конечном итоге достигнет своего пункта назначения, поселенцы могут оказаться отрезанные от помощи и у них не будет возможности доступа к определённым природным ресурсам, поэтому многие флоты взяли с собой мифическую систему стандартных шаблонных конструкций. Эти чудеса технологий содержали детали каждого когда-либо сделанного достижения человечества, от огнива до средств разжигания холодных звёзд. Где бы ни была основана колония, она может быть уверена, что СШК предоставит им инструкцию и возможность производства инструментов, необходимых для выживания. Если население окажется без определённого металла, СШК предоставит ему возможность для производства предметов из какого-либо локального ресурса, то есть даже в разгар эпохи технологий, планеты сильно различаются в уровне технического прогресса.

К сожалению, ни одна из полных систем СШК не пережила бесчисленных войн и бедствий, которые постигли человек, с тех пор как он отправился к звёздам. В лучшем случае, единственными остатками систем СШК являются транскрипции печатных копий или уцелевшие чертежи и руководства, предназначенные для инструктирования пользователей в их использовании. Получить подлинную систему СШК, даже давно мёртвую, мечта каждого слуги Бога Машины. Целые крестовые походы сражались, а миры сжигались, при одном лишь подозрении, что какая-либо недавно открытая планета содержала подобное устройство. Время от времени появляются остатки от каких-то СШК, и они изучаются с невероятной пристрастностью, чтобы убедится, что они чисты и свободны от порчи. Если подобное происходит, такие конструкции входят в предписания Адептус Механикус, как вновь открытые чудеса из далёкого прошлого. Но такие открытия встречаются редко, и столь же вероятно описывающие сельскохозяйственные инструменты как и могущественное орудие войны.

Во многих отношениях, этот поиск утерянных устройств, известные как археотех, приводит в движение большую частью имперской экспансии. Адептус Механикус управляют бесчисленными флотами эксплораторов, которые погружаются в пустоту космоса за пределами и внутри границ Империума, даже в поисках следа, такой почитаемой технологии. Тоже самое и относится к вольным торговцам, которые постоянно ищут источники прибыли и власти. Далеко за пределами взора Святой Терры, эти две фракции могу сцепится, только из-за слуха о системах стандартных шаблонных конструкций.

Адептус Министорум

Пока Император ходил среди своих людей, Он отрицал свою собственную божественность, но Его невообразимая реинкарнация на Золотом Троне послужила доказательством Его божественности потерянным массам. После Ереси Хоруса, Императору стали поклоняться ошеломительное количество разных групп, зачастую обладающие разносторонними идеями относительно жизни, смерти и дальнейшего существования Императора. Было не избежать того, что конфликт возникнет между этими различными сектами, но в течении тысячи лет после вознесения Императора, лишь одна возвысилась над ними всеми. Экклезиархия оказалась самой сильной фракцией в процессе поглощения всех других групп, с которыми она вступала в контакт, адаптируя доктрины и налаживая связи, чтобы навязать им мысль того, что они были там всё время. В результате это стало общепризнанной истиной религией Империума, её статус подтверждён под названием Адептус Министорум; другие секты, которые отказались поклониться их правлению, были объявлены еретиками и отмечены к уничтожению.

В 41-м тысячелетии, Экклезиархия властвует над сердцами и умами всех подданных Императора за некоторыми исключениями. Адептус Министорум – это галактический орден, базирующийся на Терре, но с кардиналами, проповедниками и бесчисленными другими чиновниками, которые заботятся о своей пастве по всей галактике, Имперское Кредо подвержено многочисленными региональным вариациям и особенностями. Благодаря своему вездесущему присутствию во всём Империуме, оно имеет свою культуру и традиции, которые развивались на протяжении веков. Таким образом, люди данного мира, возможно когда-то поклонялись давно умершему герою предку как богу, но с приходом Экклезиархии, им показали, что этот предок был на самом деле Император, которому они должны молиться в возведенных готических соборах, воздвигнутые Адептус Министорум.

Имперское Кредо учит, что Император — это ревнивый бог, который не терпит почитания любого другого. В галактике 41-го тысячелетия, эта заповедь важна потому как все другие способы поклонения приводят к алтарям других – тёмных богов, которые жаждут только поглотить смертные души. Иногда, укоренившиеся религия целых миров объявляется ересью, и архиепископ провозглашают войну веры против них. Разгорячённые его словами, верующие восстают единым целым и идут на войну, которая может свирепствовать веками.

Существуют два исключения в религиозном господстве Экклезиархии. Первое из них, ордена космодесантников, где у каждого есть свои собственные основы веры и традиции, иногда называемые культом ордена. Доктрины этих культов очень сильно отличаются друг от друга и большинство имеют свои корни из культуры родного мира ордена времён до Великого Крестового Похода. Самой распространённой особенностью почти всех является тот факт, что они почитают Императора не как бога, а как человека, пусть даже он величайший человек, когда-либо родившийся среди всех людей. В Императоре, большинство орденов видят великого праотца, потому что он создал примархов, а их кровь течёт в жилах Адептус Астартес десять тысяч лет.

Культ Механикус является вторым исключением, и значительно отличается от оглашённой догмы Экклезиархии, когда две организации неоднократно вступали в конфликт. Правда в том, что Адептус Министорум обязан Адептус Механикус так же, как и любой другой рукав Империума, потому как без них, они останутся лишённые чудес, таких как космические корабли, путешествующие меж звёзд.

Инквизиция

"Некоторые могут усомниться в твоём праве уничтожить десять миллиардов людей. Те же, кто понимает значимость такого решения, знают, что ты не вправе оставлять их в живых"

— Экстерминатус Экстремис

Инквизиция занимает уникальную позицию среди воинств Империума, а миссия её уникальна. Роль инквизиции заключается в том, чтобы охранять само будущее человечества, чтобы оно продолжало существовать в галактике, которая стремится к их исчезновению. Для достижения этой цели, многие инквизиторы охотное жертвуют прошлым и настоящим. Некоторых не заботит существование структур и институтов, даже тех, которые простояли со времён эпохи Империума, рассматривая все человеческие достижения как мимолётное явление. Для них не существует сегодня слишком большой жертвы, если она может гарантировать наступление завтрашнего дня, даже если этот день принесёт ещё больше жертв. Здесь ложь — это сердце дела, потому как для принятия серьёзных решений, инквизитор должен быть полностью глух к страданиям бесчисленных невинных людей, а также уверенный в том, что эта жертва принесёт какую-то пользу. Даже если он приводит в действие акты, которые приведут к гибели целых миров, инквизитор должен знать, что предотвращает бедствия в дальнейшем будущем.

Однородность в Инквизиции обычно подчиняется необходимости. Большинство эффективных методов становятся учреждёнными, в то время как провальные не имеют шансов на такой статус. Это помогло обеспечить продолжение выживания и успешности Инквизиции, поскольку в другом бы случае, она, скорей всего, бы пала от рук одного из множества врагов, которых собрала на протяжении тысячелетий. Каждый инквизитор следует своей задаче, опираясь на собственные методы и взгляды, но они объединяются достаточное количество раз, чтобы некоторые устойчивые структуры возвысились и

пережили смерть своих основателей. Такие структуры варьируются от великих ордосов до личных вложений или операций, и являются довольно редкими примерами объединённых усилий, которые укоренились с течением времени. Тем не менее, большинство операций и вложений не переживают смерти создателя, если только его ученик не продолжит использовать методы учителя, возвысившись к рангу инквизитора, почитая целесообразным.

Инквизиторы — это класс отдельный от всего человечества во всех смыслах этого слова. Инквизиция не несёт не ни перед кем ответственность, кроме императора, и даже Верховные Лорды Терры опасаются пристального внимания инквизитора. Инквизиция даже не существует как организация, она больше походит на совокупность лиц, которым поручена миссия и обладание волей и полномочиями, чтобы увидеть её конец. Они независимые агенты, чью власть ограничивают лишь практические соображения, а все устремления направлены на выживание Человечества. Не существует каких-либо преград полномочиям инквизитора и ограничений его юрисдикции. Если он сочтёт нужным, инквизитор может разыскивать своего врага по всему Империуму и вести операции, которые проведут его от одного конца галактики до другого. На практике, реалии варп-путешествий и конечная продолжительность жизни даже для кого-то с доступами к самым эффективным омолаживающим технологиям, ограничивают масштабы действий инквизитора. Тем не менее, имена некоторых инквизиторов долгожителей до сих пор звучат тихим шёпотом на сотнях мирах Империума — их достижения превратили их в фигуры легенд грядущим поколениям.

Становление инквизитора

Число инквизиторов в одно время действующих в Империуме никогда не было известно, но безусловно их очень мало по сравнению с нескончаемыми массами человечества, распространёнными по всей галактике. Инквизиция не распространяет на себя какой-либо формализованный устав или централизованную цепочку приказов. Она действует множеством других способов, возможно наиболее распространённый среди существующих инквизиторов, собирающихся вместе и предоставляющих такой же авторитет, которым они пользуются над одним из своих слуг. Другие же создаются прямым приказом с самых высоких уровней, или благодаря другим, более специфичным процессам. Инквизиция работает согласно со сложной массой неотъемлемых и зачастую неустановленных сдержек и противовесов, а также с политическими и стратегическими реалиями. Освобождённый от любой формой законов, инквизитор может продолжать свою миссию с соответствием реалий того, что должно быть сделано. Если действия инквизитора считаются ошибочными, ответственность его коллег – сдержать его.

Шансы любого мужчины или женщины, даже обладая характеристиками, необходимыми инквизитору, очень малы, и шанс того, что такие люди когда-либо будут замечены и отобраны для служения, ещё меньше. Те немногие, которые получили такую возможность, неизбежно делают это, потому как они замешаны, хотя бы второстепенно, в инквизиторской операции. Благодаря исключительным действиям, человек может стать важной деталью в миссии инквизитора, и по завершении этой операции будет отобран, чтобы принять участие в другой.

Те немногие, которые проявили себе достаточно крепкими, чтобы выжить в трудных миссиях, куда их посылает хозяин, а также достаточно полезные в его интересах, иногда становятся постоянными агентами. Как член его обширного семейства, аколит вступает в совершенно новую жизнь, переходя от своей старой к невообразимой прежде другой. Большинство обычных граждан никогда не покидают своих миров или даже не имеют понятия о том, что такое возможно, но на службе у Инквизиции, аколит может посещать десятки разных планет, сталкиваясь с культурами, которые варьируются от очень яростных воинов, борющихся за господство над руинами давно умерших ксено цивилизаций, до раскаивающихся монахов, живущие в монастырях глубоко в космосе, вдали от суетящихся масс. Аколиты сталкиваются с такими противниками, которые большинство мужчин превращают в разбитые развалины, и станут свидетелями темнейших секретов вселенной. Они даже могут заметить проблески истинного ужаса, ожидающего человечество, если их хозяин потерпит неудачу в своей миссии, но никто другой, кроме тех, кого выбрали для повышения в ранг инквизитора, не может знать полноценную и ужасную правду.

Сила инквизитора

Подавляющее большинство жителей Империума знают инквизиторов как отдалённую устрашающую фигуру, если вообще знают об их существовании, но такова власть Империума над человечеством, что все признают авторитет таких мужчин и женщин несущие его авторитет. Некоторые инквизиторы демонстрируют свою силу печатью или значком, когда они предпочитают действовать открыто, который внушает страх и трепет всем, кто на него лишь взглянет. У других же есть розетты, сигилы и развивающиеся свитки, на которых написаны постулаты их веры. Для многих это лишь обычный атрибут ношения, оружия и властный характер, для тех, кто следует за ним, что обеспечивает сотрудничество. Будь то физический предмет или неосязаемая сила воли, они указывают на то, что носителю должны подчиняться во всех отношениях, потому что ослушаться его – это навлечь на себя гнев Императора.

Инквизитор владеет силой реквизировать целые армии, истощать казну целого мира, чтобы следовать туда, куда ему нужно, и найти то, что он ищет. Даже если инквизитор прибудет один и безоружный перед мятежным планетарным губернатором или генералом мятежников, это был бы глупый оппонент, предположивший, что тот бессилен. Кто бы ни отверг власть инквизитора — он несомненно познает безграничный гнев.

По правде говоря, любой символ, который носит инквизитор ничем не отличается от власти, которую он несёт в себе и среди своих коллег. Практически единственный предел власти каждого инквизитора – это степень одобрения его действий другими инквизиторами. Инквизитор, который своими действиями вызывает неодобрение у других, очень быстро обнаружит конфликт с ними и власть его ограничивается. Он может быть привлечён к ответственности за свои действия и быть осуждённым судом своих коллег. В самых крайних случаях, такие суды могу судить своевольного инквизитора, так как он перешагнул пределы допустимого на своей миссии, и попытаются наказать его. За отсутствием у Инквизиции официальной структуры, отдельные её члены не обязаны присутствовать на таких слушаниях, или принимать наказание, которое ему могут вынести – весь процесс

является вопросом политических реалий. Инквизитор, который слишком сильно превышает пределы допустимого своей власти, скорей всего вступит в прямую конфронтацию с другими инквизиторами. Иногда они перерастают в ужасные войны, где воюющие стороны используют свой авторитет для мобилизации ресурсов целых секторов, чтобы урегулировать этот вопрос. Судьбы же бесчисленных тысяч невинных и несведущих людей, попадавших в конфликт, не имеют значения — инквизиторам неведомо сожаление.

Структура Инквизиции

Инквизиция — тема, редко обсуждаемая даже среди тех, кто знает о ее существовании, и обсуждаемая часто невежественно. Это вполне подходит инквизиторам, усиливая их положение как невидимой силы. На самом деле, не существует никакой Инквизиции как формального органа, по крайней мере не так, как существуют другие учреждения в пределах Империума. Инквизиция представляет собой совокупность инквизиторов, но несмотря на ее туманное состояние существования, есть несколько общих характеристик, которые можно определить.

Во-первых, в Инквизиции нет единого лидера и никаких штаб-квартир. Однако она сохраняет постоянное место в Сенаторум Империалис. Это место не принадлежит ни одному конкретному инквизитору и переходит от одного к другому как переходит влияние или необходимость для предписания. Тем не менее, инквизиторский представитель говорит за равных ему — подвиг, который может быть достигнут только сложной, действительно обширной паутиной власти и верности.

Есть также лорды инквизиторы, хотя этот титул не является формальным, но является одним из высокоуважаемых. Лорд инквизитор не имеет ни одного звания выше любого другого из своих сверстников, он является просто сильным и опытным человеком, чьи сверстники используют этот титул, чтобы отделить его от других. Хотя он может не владеть формальным стажем, глупец тот инквизитор, что будет действовать против лорда инквизитора или не проявит к нему должного уважения.

Доподлинно неизвестно, сколько всего инквизиторов служит Империуму. В некоторых регионах инквизиторы работают открыто и используют силу, организовывая давние силовые структуры через общие старания. В других они — лишь тени, или действуют в такой подпольной манере, что их дела проходят непредсказуемо, а поступки — незамеченными. Некоторые сектора привлекают внимание инквизиторов гораздо больше других. Примечательно, что эти сектора располагаются рядом с варп-аномалиями, такими как Око Ужаса, и привлекают увядающий взгляд инквизиции в немалой степени к огромному числу культов ереси, порожденных коварным пятном Хаоса. Аналогично, системы, построенные на руинах завоёванных или истреблённых видов чужаков, могут содержать всякого вида заговоры, поскольку грезы о давно умерших инопланетных цивилизациях заражают тех людей, что проживают внутри сектора.

Инквизиция не состоит из перманентных или постоянных сил, кроме самих инквизиторов. Каждый инквизитор волен строить такие союзы и сети сверстников, которые он посчитает необходимым, иногда создавая огромные домашние хозяйства или частные армии, что несут его цвета или страшный сигил самой Инквизиции. Обычный человек может смотреть на такое предполагая, что он служит Инквизиции, и это должно отображать огромную силу. На самом деле, верно и обратное. Целая армия, поднятая по приказу инквизитора, скорее всего будет покинута сразу же, как только он обратит своё внимание в другой сектор, если только он не оставит на своем месте структуры, необходимые для поддержания. Часто этого не стоит делать, поскольку он всегда может поднять другую силу, когда она потребуется.

Помимо армий и других публичных структур, многие инквизиторы отдают предпочтение поддержанию сетей агентов, слуг и контактов. Эти люди не наделены полномочиями инквизитора, их истинная степень собственной силы во многом зависит от того, насколько далеко хозяин доверяет им, и своей собственной позиции в смещающейся сети между его сверстниками. Они расширяют власть инквизитора и диапазон операций, ведут борьбу с врагами человечества и преуспевают там, где он не может.

Ордосы

Наиболее видимый образ действий, из-за которого можно считать, что Инквизиция имеет какую-то форму структуры, состоит в идее ордосов. Будет ошибочно рассматривать ордосы как формальные отделы внутри Инквизиции, на самом деле они более похожи на школы мышления. Если каждый инквизитор является почти уникальным примером индивидуального благословения (некоторые сказали бы проклятия) с перспективой увидеть истинные угрозы будущему Человечества, то у каждого есть своя идея о том, как это будущее должно быть сбережено или отвернуто. Некоторые считают предателей в своих рядах, будь то еретики, мутанты или ведьмы, худшей опасностью для души человека. Другие считают чужаков самым сильным и ужасным препятствием на пути будущего человечества. Занимаясь своими секретами и наблюдая за угрозой смертным жителям и самой ткани реальности, многие знают, что истинная угроза исходит от Варпа, ибо в один прекрасный день граница между реальностью и Имматериумом может полностью рухнуть. Некоторые ощущают другие экзистенциальные угрозы для судьбы человечества, хотя они, как правило, настолько эзотеричны

или тайны, что люди, которые придерживаются таковых убеждений, очень редки либо вовсе объявленные сумасшедшими.

Возможно, это неотвратимо, учитывая перспективу инквизиторов, что они должны рассматривать одну из угроз больше, чем другие. Таким образом, он доходит к тому, что использует большую часть своих ресурсов на противостояние ужасной угрозе. Это никогда не мешает инквизитору искать других врагов, ведь его сфера действий безгранична. Иногда такие угрозы взаимосвязаны – один враг человечества прячется за другим. Еретический культ может быть тайно порабощён какой-то чужацкой коварной волей, которая сама использует силу Варпа для управления им сквозь световые года космоса. За всю жизнь служения, сражаясь с бесчисленными врагами человечества инквизитор сталкивает со всеми этим угрозами и не только, никогда не уступая и противостоя им.

Три великих ордоса – Ордо Еретикус, Ордо Ксенос и Ордо Малеус, члены которых сосредотачивают свои усилия на борьбу с врагами человечества внутри, снаружи и за его пределами. Эти три спектра мышления сравнительно единообразны в определении истинного врага будущего Человечества, по крайней мере они укоренялись несколько тысяч лет, что привело к определённой непрерывности.

Один определяющие фактор ордоса и то, что отличает их от других доктрин – это угроза, которую они воспринимают в своих врагах на более глубоком уровне, нежели физическом. Очевидно, что чужеродный вид, допущенный к существованию на границах, это риск вторжения, связанный с потерей множества жизней, территорий и ресурсов. Но истинная угроза является духовным вопросом о том, как враг в конечном итоге может победить. Еретик приближает к концу, подрывая авторитет Императора, обращая человека против человека там, где человечество должно быть объединено в единое целое. Чужак является особенно страшным видом для многих, ведь воздействие на них, есть риск разложения вплоть до генетического уровня. Демон же является буквальной угрозой для души человечества, поскольку одержимость уничтожает душу, поглощённую обитателями варпа.

Конклавы

Иногда инквизиторы созывают собирания, известные как конклавы. Это могут быть огромные события роскоши и церемоний с большим количеством сопровождаемых слугами инквизиторов продолжающиеся много дней или даже лет. Или же наоборот, они могут быть специальным или секретным делом между несколькими одинокими инквизиторами в заброшенном хабе.

Существует множество причин для созыва конклава; распространённой причиной является внимательное изучение деятельности инквизитора в правильности или эффективности действий. Такие конклавы могут принимать форму судов, где один инквизитор выступает в роли судьи, другие же в качестве адвокатов и обвинителей, а чаще всего как присяжные. Горячие споры могут бушевать с переменным успехом, и если обвиняемый будет признан виновным своими сверстниками, то может произойти битва, ибо немногие инквизиторы с охотой пойдут на казнь.

Другим типом конклава может быть задача по наблюдению за конкретным регионом, будь это защита от какой-либо неизвестной угрозы, или же реакция на специфичные разведданные. Такие конклавы могут напоминать парламенты и располагаться в роскошных дворцах, построенных по прямому приказу Инквизиции. Как и в случае с подобными землевладениями, такие объекты официально не являются частью Инквизиции, и они вряд ли переживут завершение их цели основания. Вероятнее всего, когда угроза будет решена и конклав будет распущен, любые построенная недвижимость будет разрушена, став мрачным напоминанием о миссии Инквизиции.

Также конклавы созываются для того чтобы, чтобы определить наиболее эффективное противодействие на предоставленные доказательства новых угроз или тревожных известий, или даже для того, чтобы решить, требуют ли такие угрозы их внимания. Например, два или больше инквизиторов оказались на пути одного и того же врага, и должны решить, как объединять их усилия или

действительно ли стоит это сделать. Конклавы так же могут проводиться с целью объявить нового инквизитора, определить область работы или же по множеству других причин. Независимо от их размера и масштаба, их результат может нести последствия сквозь Империум на протяжении веков.

Кабалы

Кабал — это альянс инквизиторов, преследующих общие цели. Он может включать как двух инквизиторов и их помощников, так и несколько дюжин. Малые кабалы не есть что-то необычное, инквизиторы редко бывают индивидуалистами и не могут противостоять всем врагам человечества в одиночку. Кабалы покрупнее встречаются реже, так не слишком много инквизиторов, у которых окажутся общие цели в одно и то же время.

Большинство кабалов формируется на время и как реакция на какую-то появившуюся угрозу. Редко когда инквизитор не имеет возможности мобилизовать или реквизировать достаточно сил, чтобы противостоять врагу, и поэтому множество кабалов формируется скорее по политическим мотивам. Возможно аколит, принявший сан инквизитора, задолжал своему бывшему учителю услугу. Возможно союзник должен доказать свою преданность соратникам, пойдя на риск. Возможно каждый инквизитор, состоящий в кабале, владеет лишь частью важной информации, и в мудрости своей, нелегко приобретённой, полностью не доверяет остальным. Эти и тысячи других причин стоят за созданием кабалов инквизиторов и нет двух, что полностью совпадают. Но в одном они схожи: они создаются на время проведения какой-либо миссии или операции и обязательно распадаются, когда цель достигнута.

Фракции

Инквизиция фактически представляет с собой собрание лиц, каждый из которых наделён редкой возможностью поиска и противодействия злейшим врагам человечества. Как собрание индивидуалистов инквизиция подвержена влиянию могущественных идеологов, влияющих на своих соратников в вопросах ведения операций и различий в преследуемых целях. Это показывает далеко не слабость Инквизиции, наоборот, это одна из её сильнейших сторон. Все и каждая доктрины проверяются и испытываются, только самые эффективные сохраняются. Доктрины фракций, показавшие свою ошибочность, слабость или вредоносность обычно отметаются в процессе естественного отбора, а сильнейшие выживают. По всеобщему согласию правильный путь – этот тот, с которым согласно большинство, по крайней мере, временно. Прийти к согласию можно многими путями: от дружеского спора до прямых военных столкновений между злейшими врагами.

Фракции обычно формируются из инквизиторов, имеющих схожие взгляды на свои цели и задачи. Некоторые фракции состоят лишь из нескольких единомышленников, тогда как другие чрезвычайно многочисленны. Одни основаны на учениях или трудах конкретного человека, иногда инквизитора, а порой, легендарного святого или учёного. Фракции стоят над ордосами, так как сказано, что важнее не сама опасность, а способ её преодоления.

Нет числа фракциям, что появлялись и исчезали на протяжении тысячелетий, некоторые из-за малой численности, другие же охватывают огромные части слуг Инквизиции. Некоторые были настолько отталкивающими для большинства инквизиторов, что были уничтожены до того, как они смогли бы набрать силу, в то время как другие исчезли практически безызвестными. Догматы некоторых фракций были настолько радикальными, что пришлось созывать конклавы для проверки этих фракций, в результате которых фракция и все состоящие в ней были приговорены к изгнанию. Несмотря на то, что ни один инквизитор не обладает властью официально изгнать другого из её рядов, члены такой радикальной фракции были вынуждены скрывать свои убеждения под личиной другой, менее радикальной доктрины.

Несмотря на огромное разнообразие специфик доктрин, большинство фракций можно отнести к пуританам или радикалам. И несмотря на то, что вокруг обоих фракций сложились определённые предубеждения, ни одна из них не считается единственно верной. Быть радикалом не значит быть врагом Империума, даже когда действия конкретного инквизитора противоречат нормам. Так же и пуританин не всегда придерживается постулатам Имперской истины так, как обычный гражданин. Оба направления стремятся заполучить саму душу Человечества и оба бескомпромиссны в своём стремлении.

Фракции пуритан

Фракции, которые считаются пуританскими, строя планы на будущее, часто оглядываются в прошлое. Они превозносят деяния Императора и других великих личностей, и, в общем и целом, верят, что будущее человечества – это победа, завоёванная, благодаря строгому следованию проверенным методам. Часто пуритане полагают, что институты Империума функционируют в основном верно, особенно, если они основаны во времена, когда Император ходил среди Его народа. Обычно пуритане с недоверием относятся к крутым переменам, если только это не возврат к прежнему образу мысли или управления.

Пуритан часто считают подстрекателями, фанатично преданными своей идее, но это не всегда верно. Определённо, они скоры на расправу и не терпят радикальных доктрин. Некоторые считают, что быть пуританином естественно для недавно возведённых в сан

инквизиторов. Глубоко в основе этой идеологии оптимистичная вера в то, что созданное человечеством достойно того, чтобы его защищать. Практически всегда этот оптимизм разбивается о реальность – ведь на деле институты Империума пронизаны коррупцией и находятся на гране коллапса. Идеал за идеалом, шаг за шагом, многие инквизиторы-пуритане разочаровываются в своих убеждениях. Иногда они могут обратиться к доктринам, которые больше соответствуют той истине, что открылась им в вечном противостоянии с тьмой. Но иногда то, что они пережили, этот кризис веры, в который они впали, столкнувшись с тем, что только инквизитор может вынести, толкает их на путь радикализма, оборачивая против всего, что было им когда-то дорого.

Многие из исповедующих крайне пуританских взглядов несут особую службу в рядах Инквизиции. Они видят своё предназначение в раскрытии деятельности тех, кто исповедуют крайне радикальные взгляды и в противостоянии им. Часто они вызывают негодование своих коллег, что ещё ярче разжигает пламя вражды в рядах Инквизиции.

Торианцы

Эта по душе многим инквизиторам и представляет собой нечто вроде религиозного воззвания к тем многим, кто почитает себя выше духовных догм. Фракция уходит корнями к неспокойному времени, известному как Эра Отступничества, когда безумный тиран верховный лорд Гог Вандир вверг весь Империум в пучину анархии. Вандир был низвергнут Себастьяном Тором, проповедником, которого превозносили на бескрайних просторах Империума, как одного из величайшего святых человечества. Многие инквизиторы, ставшие свидетелями его деяний и слышавшие его проповеди, видели в нём самого Императора. Они верили, что через Себастьяна Тора действовал сам Император и если Он смог так сделать однажды, сможет и ещё.

Столетиями торианцы расширяли свои доктрины, придя к выводу, что когда архи-предатель Хорус нанёс Ему смертельную рану, Император сбросил оковы смертности. Он вознёсся. Его дух освободился, Он черпал силу из обожания бесчисленных масс верующих, и Его сила разрослась. Теперь, как верят торианцы, Император – бог, и Его неисповедимая воля будет полностью повелевать царством духа.

Торианцы прилагают много усилий в поисках того, через кого действует Император. Они называют таких личностей Божественными Аватарами и прилагают все средства, которые только есть в их распоряжении, дабы предсказать и обнаружить их появление раньше врагов человечества. С какой целью торианцы собираются использовать Божественного Аватара, остаётся вопросом, разделившим фракцию. Одни полагают, что его можно использовать как оружие, в то время, как другие думают, что смогут вырастить его или её, как символ, вокруг которого сплотится всё человечество и изгонят его бесчисленных врагов, что так жаждут гибели всех людей.

Монодоминанты

Кредо пуритан-монодоминатов восходит корнями к 33-му тысячелетию и трудам инквизитора, чей опыт сражений с бесчисленными расами ксеносов привёл его к выводу: если человечество когда-нибудь и достигнет своей высшей цели повелевать звёздами, оно должно яро выслеживать и уничтожать все прочие расы. Кардинально отличающиеся от ненависти, хорошо знакомой всем жителям Империума, учение инквизитора Гольдо *«Монодоминация – право человека править Галактикой во славу Императора»* предрекает ужасную участь ксеносам. Несмотря на то, что Гольдо погиб практически неизвестным, его учения переняли другие и распространили его принципы не только на ксеносов, но на всех врагов человечества, где бы они не скрывались. Монодоминация стала доктриной нового поколения инквизиторов, которые не верили, что возможны какие-либо компромиссы, и что все усилия человечества должны быть приложены для очищения галактики от его врагов. Как инквизиторы, наделённые уникальными возможностями и властью, монодоминанты видят её как своё абсолютное право и обязанность воплотить это в жизнь.

Инквизиторы, придерживающиеся идеологии монодоминантов, часто предпочитают действовать силовыми методами. Они регулярно используют свой авторитет, чтобы мобилизовать (и вооружить) верующих или принять командование целыми полками Имперской Гвардии. Некоторые ведут их в бой лично, в то время как другие остаются той скрытой силой, что разрабатывает стратегию в тенях. Некоторые читают напыщенные проповеди, увещевая толпу обратится против тех, кто скрывает грех и ересь. Другие проводят грандиозные суды, обвиняемыми в которых являются целые поселения и зачастую они оканчиваются массовыми казнями тысяч людей. Многие опускают такие формальности, как суд и провоцируют массовые погромы во имя веры, искренне веря, что таким образом они делают ещё один шаг к абсолютной власти человечества в Галактике.

Амалатиане

Фракция амалатиан восходит своими корнями к началу 41го тысячелетия, когда, ведомы обретённой вновь целеустремлённостью, многие великие личности собрались на горе Амалат на планете Гаталамор. Там, верховные лидеры многих организаций вновь принесли клятвы блюсти благочестие и преданность, и этим вдохновили своих соратников сделать то же самое. Говорят, что вместе с кардиналами, адмиралами, генералами, лордами и префектами присутствовало не менее восьми сотен магистров орденов Адептус Астартес; воистину это было самое многочисленное собрание за много тысячелетий.

Последствиями проповедей, звучавших на горе Амалат стало начало в Империуме периода экспансии и обновления, возможно наглядное достижение которых – Махарианский Крестовый Поход. Ведомый лордом-солар Махариусом в ходе этого похода к Империуму Человечества

была присоединена тысяча новых миров. Присутствующие на собрании инквизиторы были так вдохновлены, что посеяли семена того, что станет фракцией Амалатиан.

Амалатиане верят, что Империум, в основном, придерживается правильного пути и что институты его, даже прогнившие, достойны спасения. Они борются за сохранение этих древних институтов и выкорчёвывания из них изъянов системы, даже тех, что сохранялись на протяжении бесчисленных столетий. Амалатиане верят, что только так Империум будет по-настоящему готов встретить будущее

Радикальные фракции

Лишь некоторые инквизиторы начинают придерживаться взглядов этой фракции, так как наиболее радикальные доктрины воплощают такие решительные идеалы, что недавно вознесенный инквизитор, вероятно, осудит их как прямую ересь, в невежестве своём не отличая их от ужасов галактики. Даже если инквизитор радикальной фракции выберет одного из своих аколитов для его становления инквизитором, он вряд ли раскроет свою истинную принадлежность до того времени, пока его ученик не станет на этот путь самостоятельно (хотя мастер может тонко направлять своего протеже в правильном направлении).

Хотя особенности сильно различаются, один момент, объединяющий многие радикальные доктрины, состоит в том, что мало что, если что-либо вообще, считается священным. Радикальный инквизитор ставит себя вне всякого закона и выше упреков, и, хотя это технически верно для всех инквизиторов, независимо от их склонностей, радикалы доводят его такой подход до крайности. Они проводят исследования и учения, которые запрещены другими инквизиторами, особенно теми, кто придерживается пуританских доктрин, полагая, что они и только они обладают силой воли, достаточной для противостояния любым опасностям, которые порождают такие занятия. Пуритане считают, что контакты с чужими запрещены, и даже инквизитор не должен иметь дел с ними; радикалы же считают, что такое малодушие ограничивает человечество в ценных возможностях, стремятся изучить секреты ксенонов и даже заполучить их оружие. Иногда радикалы ищут способы обратить это оружие против чужих, использующих его, но в большинстве случаев они ищут знания, неведомые доселе Человечеству. Хотя, в конечном итоге, радикал вполне мог бы изгнать порчу ксеносов со звёзд, он готов отложить это тех пор, пока ему это не станет выгодным.

В крайних степенях радикализма есть те, кого попирают даже их единомышленники, так как они действуют или, по крайней мере, проявляют себя, против самого человечества. По всей вероятности, такие инквизиторы по-прежнему считают себя действующими в интересах Человечества, даже если не особо отличаются от его самых страшных врагов. Некоторые радикалы оказываются неспособными противостоять проклятию Хаоса или любых других пагубных сил, которые они осуждают, и на самом деле служат врагам Человечества. Даже они—всё ещё инквизиторы; и пока не будут свергнуты такими же, как и они, радикалы по-прежнему готовы и способны обладать властью, которая была им предоставлена во время возвышения.

Ксанфиты

Ксанфиты опираются на убеждения инквизитора Заранчека Ксанфуса, который веровал, что Хаос может и действительно должен быть использован Человечеством. Это привело к судам над его последователями, а сам он был сожжен на костре. Несмотря на такую судьбу, его учения укрепились как радикальные, и о них говорят многие в инквизиторских кругах. Ксанфиты считают, что наибольший потенциал человечества лежит в Варпе. В поддержку этого они наводят примеры многих псайкеров и навигаторов Империума, ежедневно использующих его, и Самого Императора, который, как все верят, величайший псайкер всех времён. Они видят в эволюции Человечества неумолимый прогресс в создании новой сущности, способной постичь силу Варпа и с её помощью смыть врагов людских.

Множество из них занимают ранги наиболее влиятельных инквизиторов и симпатизируют этим учениям, даже если и не поддерживают методы ксанфитов в полной мере. Такие методы кажутся несдержанными, как очевидная ересь, и противопоставлены всему Империуму и Имперскому Кредо. Ксанфиты ищут наиболее запретные из знаний и осуществляют страшные ритуалы. Они призывают демонов и демонхостов; они даже владеют демоническим оружием и другими артефактами, насыщенными силами Варпа, что придаёт им устрашающий вид, от которого нормальные люди убегают.

По этим причинам множество пуританских фракций в ужасе от ксанфитов и того, что они называют чудовищной гордостью. Смертные часто поддаются влиянию Хаоса, веря, что они и только они имеют достаточно сил для сопротивления этому проклятию, в тоже время совершенствуясь в своих силах. Хотя кабалы могут заключать союзы с даже диаметрально противоположными инквизиторами, некоторые ксанфиты настолько одержимы своими доктринами, что никто не хочет быть подле них. Наиболее экстремальными являются горианцы, субфракция, считающая, что архи-предатель Гор возможно преуспел бы к склонению Варпа своей воле, если бы ему не помешали братья-примархи. Множество горианцев тщательно скрывают свои истинные верования за маской ксанфитов, и особенно внимательны при контакте с торианцами.

Реконгрегаторы

Реконгрегаторы видят в Империуме обширную, разлагающуюся массу порчи и греха, и вместо того, чтобы искать способы поддержать рушащуюся систему, их действия направлены на то, чтобы развалить её. Они делают это в надежде очистить Империум от его слабостей и пропагандируют интенсивное развитие, но другие считают их просто бунтарями и анархистами.

Реконгрегаторы редко оглашают свою принадлежность к фракции открыто, предпочитая вместо этого работать в секрете, чтобы достигнуть желаемого результата. Например, если мир будет атакован ксеносами, а инквизитор-реконгрегатор посчитает, что действующая администрация слишком слаба, чтобы противостоять им, то он может помочь сильному противнику и таким образом поднять восстание; сильным будет позволено процветать, в то время как слабый должен быть оставлен на произвол судьбы. Некоторые реконгрегаторы выходят за рамки даже таких радикальных методов и открыто работают против установленных институтов Империи. Такие люди зрят взглядом слабость, а, следовательно, и ересь везде, куда кинут взгляд. Они очень возмущены тем, что Человечество возвысилось, но не понимают, что Император никогда не хотел многого из того, что было сделано во имя Его. Эти радикалы считают, что развращённые подразделения Адептус Терра намного более опасны для Человечества, чем, например, вторгающиеся чужые виды. Там, где это возможно, они относятся к одинаковой безжалостности к обеим угрозам, мобилизуя любое оружие, доступное для очищения непригодных. Реконгрегаторы во время своих миссий часто противостоят пуританам, особенно амалатианцам; приверженцы этих диаметрально противоположных дисциплин, сражающиеся в продолжительной и кровавой войне за души Человечества, даже в тот момент, когда ищут бесчисленных врагов.

Истваниты

Если брать поверхностно, то доктрины истваанитов идентичны к реконгрегаторским, но на самом деле они очень разные. Название фракции происходит со времён вирусной бомбардировки планеты Истваан III и галактической гражданской войны, называемой Ересью Хоруса, которая началась в результате. Истваниты стоят на том, что без ужасных событий ереси, Император бы не возвысился на Золотом Троне и не достиг бы божественности. Они указывают на многочисленные другие вехи в неспокойной истории Империума, связывая каждое бедствие с возникновением определённых достижений. Истваниты полагают, что только через постоянные конфликты и бедствия Человечество может надеяться раскрыть свой полный потенциал, и они считают себя катализаторами таких перемен.

Пороки нашего покровителя

Инквизиторы нанимают на службу множество различных личностей, и лишь малое количество из них может в конечном итоге быть посвящено во внутренний круг и, возможно, если они проживут достаточно, служить подле самого инквизитора. В основном инквизиторы очень мало заботятся о верованиях и убеждениях своих подручных, требуя только, чтобы они следовали директивам. Большинству аколитов неведома фракционная принадлежность покровителя, они не ведают, что такие вещи вообще существуют среди рядов Инквизиции. Никто не спасёт другого инквизитора от суда инквизитора, хотя немногие инквизиторы согласятся быть осуждёнными, даже равными себе.

В конце концов, однако, Аколит может принять фракционные убеждениях своего хозяина и втянуться в совершенно новое — и, возможно, невольное царство соперничества и конфликта. И даже тогда, точная принадлежность покровителя останется неясной среди широких категорий пуритан и радикалов. Только когда человек считается достойным вознесения на звание самого инквизитора, этот вопрос становится актуальным. Например, маловероятно, что инквизитор-пуританин будет продвигать возвышение аколита, чьи верования могут привести к радикализму, и наоборот – он охотно поддержит своего подчинённого в возвышении, если он будет похож на самого инквизитора. Также, очевидно, что мастер и его подчинённый будут широко согласовывать фракционную доктрину, даже если последний не догадывается, что час его возвышения близок.

В то время как истваниты преследуют те же цели, что и другие члены Инквизиции, они никогда не ослабляют свои усилия, чтобы посеять семена бедствий. Они приветствуют угрозы, которые раскрываются в ходе их расследований, и вместо того, чтобы их нивелировать, используют в своих целях. Например, раскрыв заговор культистов с целью открытия портала в Реальность Хаоса, истваниты могут позволить этому случиться. Вместо высадки ячейки специализированных оперативников для уничтожения группы культистов, или даже развёртывания элитных Серых Рыцарей для уничтожения орд демонической нечисти, что обязательно извергнется через портал, они могут просто подождать пока, как весь мир не будет поглощён приспешниками Варпа. После этого они могут способствовать или даже возглавить усилия для того, чтобы вернуть мир; в таком конфликте многие тысячи, даже миллионы наверняка падут, прежде чем мир будет возвращён, если когда-либо вообще случится. Независимо от конечного результата, истваниты верят, что только благодаря такой борьбе Человечество может укрепиться и получить преимущество.

Разрушительные силы хаоса

Ошибочно делать выводы из деяний глупцов

Сверхъестественная реальность Варпа является пристанищем для четырёх великих Богов Хаоса, что правят своими ужасными владениями и соперничают друг с другом, чтобы властвовать над всем сущим. Каждый имеет собственные владения, где он создаёт свои демонические легионы, и когда их войска сталкиваются, титанические битвы потрясают Имматериум и саму реальность. Эти боги также сражаются со смертными, используя грубую силу, аппетитные соблазны, коварные схемы и злокачественные хвори, чтобы продвигать свои собственные цели и махинации, а также вербовать души для этих своих целей, предлагая силу. Они – вечны, как и их война против Человечества, а их победа будет означать окончательный закат человечества.

Тзинч, Ткач Судьбы

Тзинч является Богом Судьбы, великим архитектором бесконечных замыслов и схем, которые опутывают смертных по всей галактике. Он смотрит на всё коварным взглядом, подрывающим амбиции, сбивающим с толку, поднимающим смиренных и разрушающим могущественных,— все ради своих тёмных забав и невозможных интриг, которые ни один смертный разум не в силе осознать. Он — Изменитель Путей, лорд мутаций и метаморфоз, и по его воле могут хлынуть множество Даров Хаоса, изменяя тело и уничтожая разум. Он также Мастер Волшебства, для которого магия — просто изменение реальности за его прихотью; и покровитель псайкеров, даже тех, кто не поклоняется ему напрямую. Его когти держат нити судеб, сплетая воедино всех живых существ, его демоны и миньоны лишь марионетки для воплощения загадочной воли. За каждой надеждой, каждым решением, каждой отчаянной попыткой изменить ситуацию или улучшить удачу стоит Тзинч, и никто не может с уверенностью сказать, где заканчивается слепой случай и начинается его воля.

Кхорн, Лорд Черепов

Кхорн является наисильнейшим из Разрушительных Сил, и его могущественные миньоны несут пропитанные кровью стяги сквозь галактику. Он – бог кровавой жестокости, смертоносной резни, могущественных оружейных схваток и громких боевых криков. Во имя его, несметные миллионы вырезаются каждый день, их кровь и черепа предлагаются в качестве жертвы. Во славу его, бесконечные битвы проносятся по галактике. Даже те, кто сражается и убивает, не зная о Кровавом Боге, служат ему, иногда даже мириадам его аспектов на смертных землях. Его последователи возглавляют армии ярости и уничтожения, которые не оставляют после себя ничего, кроме трупов и разрушений. Кхорн также покровитель боевого искусства, и награждает за превосходство в бою всех, даже врагов. Если его чемпион пал в достойной битве, последней наградой для него будет возложение его свежего черепа на вершину Трона Черепов, что свидетельствует о бесконечных войнах, которые подпитывают страшную мощь бога.

Слаанеш, Тёмный Принц

Возвращённый к жизни через падение праздной и горделивой расы ксеносов, называемых эльдар, Слаанеш является Лордом Наслаждений, и стремится к совершенству и чувственным наслаждениям во всём. Его собственный внешний вид безграничен, он существует и в мужском и женском начале, являясь олицетворением невозможной красоты и желания, независимо от того, кто смотрит на него. Он предлагает безграничное блаженство бесконечных страстей и ненасытных желаний своим легионам развращенных последователей. Для его развратных приверженцев нет границ в получении опыта, и их стремление привлечь других к поклонению ему безграничны в той же степени. Во имя его, хищные орды приводят к деградации целые миры с помощью невообразимых обрядов, а военачальники соблазняют системы сладостными обещаниями невообразимых наслаждений. Он существует там, где есть желание. Желание силы, знаний, завоеваний, вечной жизни – всё это служит мотивом, но когда мотив становится целью сам по себе, тогда жизнь принадлежит Слаанеш. Когда желание охватывает в полной мере, оно вспыхивает, затмевая собой всё, кроме неперебороного стремления, и, таким образом, Слаанеш соблазняет ещё одного своим ненасытным мотивом.

Нургл, Отец Чумы

Нургл является Богом Хаоса гниения и распада – конца, который ожидает всех смертных. С его тлетворного сада внутри Варпа, где вирулентные грибы и черные мухи заполняют густой, загрязненный воздух, он приносит в равной мере бесконечные несчастья и радость с каждой успешной чумой. Несмотря на то, что он – само воплощение энтропии и отвратительных явлений, он и его демоны преисполнены жизненной силой, и с энтузиазмом предлагают свои дары сродни вредным болезням. Они наслаждаются тем, что дарят эти заразные благословения смертным, предлагая им спасение от ужасов смерти взамен полного изменения их плоти. Каждая новая болезнь, каждый новый смертный бережно записываются в бесконечном учёте. Его последователи часто становятся не больше, чем гниющие трупы, пагубные руины из плоти и капающих язв, но с неестественно регенерирующей кожей, которая упрямо сопротивляется смерти. Нургл существует всюду, потому что всё живое разрушается и умирает, и с каждой новой смертью его сила растёт.

Глава X: Сектор Аскеллон

И так, что же представляет собой Аскеллон? Сектор Аскеллон – это множество систем, расположенных в дальних глубинах пространства Сегментум Обскурус между ужасающим Глазом Ужаса и холодными, часто посещаемыми ксеносами Звездами Гало. Расположен он ближе к концу неровного кластера, включающего в себя сектора Каликсида, Иксаниад и Скарус, что делает дорогу туда настолько тяжелой, что лишь немногие сумасшедшие, отчаянные или изгнанные решаются отправится туда. Причин такой изоляции множество, но самая веская растёт из тех времен, когда Император пришел к власти и объединил разрозненные остатки человечества.

На конец сорок первого тысячелетия, Аскеллон влачит свое существование словно выемка, наполненная пламенем, пылающая в одиночестве посреди пустоты. Будучи некогда невероятно могущественным, его армии слыли сильными, а его флот – вездесущим и победоносным. Здесь начинали свое восхождение множество великих героев – от святых до ученых—и могущественных лордов. Тем не менее, судьба всех этих людей была неизменна: либо слишком раннее падение либо же их триумф уводил их в сторону от избранного пути праведности. Некоторые впали в безумие, другие—в гордыню, участвуя в погружении в грех многих миров. Остальные были забыты из-за их неудачи и их имена ныне вычеркнуты из великих летописей Империума.

Ну и в довершении всего – сектор страдает от кажущегося бесконечным варп-шторма, известного как Пандемониум, чьи приливы и отливы длятся уже тысячелетия, но с каждой волной становящиеся все более сильными и опасными. Подобные разряды из Имматериума встречаются во всех уголках галактики и быстро забываются во времени – сам Аскеллон за свое время видел множество небольших штормов. Тем не менее, многогранные вспышки Пандемониума мало напоминают обычный варп-шторм – это больше походит на живое существо, стремящееся пожрать весь сектор. Уже несколько крупных домов Навис Навиго вывели свои активы из данного сектора, что позволило получить абсолютную власть нескольким малым домам. Многие вольные торговцы, использующие единственный варп-маршрут в сектор, отказываются отправляться в Аскеллон, предпочитая забыть о его существовании на время повышенной активности Пандемониума.

Однако, Акселон был колонизирован задолго до эпохи Империума, и его история гораздо глубже, чем может представить даже самый высокопоставленный из правителей. Старейшие миры Аскеллона буквально пропитаны силой, их города и инфраструктуры строились слой за слоем множество поколений. Нынешний господствующий класс занял свое место не то что раньше

Где сгинула вера, раскаяние бессмысленно

Адептус Терра – раньше вознесения Императора на золотой трон! Это наделяет их огромной властью, что укутывает их неуязвимостью словно изысканнейшим плащом. От позолоченных тронных зал до вершин огромных шпилей – дворяне буквально живут со знанием, что ничто не сможет сбросить их вниз. Делая высокие заявления, они отгрызают по маленькому кусочку от сектора, способные без особой нужды раздавить миллионы жизней в бессмысленных войнах или славящих их конструкциях. Ситуация становится все более плачевной, учитывая вскипающий от этого топлива Варп. Пока многие все еще верят в Императора, проповедники становятся все более резкими в своих высказываниях, утверждая, что Он отвернулся от Аскеллона – так невмоготу становится жить.

И есть многие, кто согласен с этой оценкой: мастера астропатических хоров давно бьют тревогу – безумный крик растущего Пандемониума глушит сообщения с других секторов; кланы Навигаторов волнуются из-за непроходящего света Астрономикона. Множество вольных торговцев по-прежнему путешествуют по сектору, грабя сокровища диких миров или исследуя тайны в пределах границ Аскеллона, но даже они дрожат от ужаса, когда встречают ужасающие разряды энергии. Множество древних легенд, которые намекали на события, которые породили Адский шторм, долгое время усиленно замалчивались или сжигались, ведь никто даже не мог и подумать, что эти мифы – правда. Быть может, священники правы, и Император действительно оставил Аскеллона пред лицом его ужасающей судьбы?

Аскеллонский апокриф

“Соберите слезы Ваши за грехи отцов
Своих, о дети Аскеллона”

— святой Валерий, вступление к Аскеллонскому Апокрифу

Как и происхождение самого Империума, исторический факты об освоении Аскеллона на протяжении тысячелетий обрастали легендами и мифами. Но даже эти истории становятся все более расплывчатыми, так как каждые миры и объединения имеют собственные уникальные верованиямия. Тем не менее, множество из этих сказок хранятся целыми территориями до такой степени, что считаются безоговорочной Истиной. Эти же тщательно лелеемые убеждения об освоении Аскеллона помогли в деле объединения сектора и постановке его на службу Императору. Как преподают почти на каждом мире в этом секторе, история Аскеллона гораздо старше самого Империума и она стала лишь величественней с учетом Божественной цели Императора. Это лишь одно из проявлений непоколебимой верности, искренности веры и благоговения перед Императором, и никто не смеет даже прошептать обратное!

Основание

Несмотря на то, что основание сектора скрыто пеплом истории, большинство неисчислимое количество раз скопированных записей указывают на то, что это произошло за века до того, как был основан Империум, когда человечество рассеялось меж звезд. Эпическая сага *“Lay of Askellios”* содержит это плохо сохраненное повествование, хотя многие считают, что это лишь аллегория, а не достоверный факт. Самая известная копия в позолоченном многометровом талмуде, закрепленных в огромной стазис-камере на Юноне, рассказывает о огромном флоте, прибывшему после долгого, опасного путешествия в область космоса с бушующими штормами. Найдя территорию мирной и незапятнанной, они решили построить великую цивилизацию и ждать остальные корабли, со временем прибывшие. Стабильные маршруты варпа связаны с горсткой миров, и флот разделился для их колонизации.

По причинам, которые многие из рассказчиков отказываются упоминать, один корабль отказался от этого плана, за что оставшиеся изгнали его, не позволяя ему помешать этой грандиозной мечте. Легенды гласят, что он был наполнен грешниками и еретиками, и хотя он сильно пострадал, ему удалось бежать и дальнейшая судьба судна неизвестна. Миры основания росли и процветали, даже более того, превратили окружающее пространства в стабильное объединение, сумевшие пережить ужасающую Эпоху Раздора. Поколениями он оставался в изоляции, пока благословенным днем один из зарождающихся Экспедиционных флотов Империума не прибыл как часть Великого Крестового похода.

Согласие привело регион, ныне известный как Аскеллон, в лоно Империума. Некоторые из легенд этого времени повествуют о прекрасных церемониях, длившихся несколько лет, включая неназванные легионы Космического Десанта, сопровождающих Имперский флот. Они также рассказывают об отдельных мирах, пытающихся противостоять Воле Императора, но их сопротивление было буквально раздавлено. От них не осталось упоминаний, хотя некоторые до сих пор обугленные планеты дают некоторые намеки об их судьбе. Ни один из существующих миров ни за что не признает существование подобного предательства в прошлом, удовлетворенные их судьбой.

Рассвет Пандемониума

Эпоха мира была недолгой, разорвавшейся подобно извержению вулкана начавшейся гражданской войной. Многие истории рассказывают о том, как граждане сектора доблестно сражались в тёмные времена, когда Империум почти раскололся во время Великой ереси. Хотя большая часть региона претерпела ужасающий урон, и многие из его основных планет были опустошены, Аскеллон, как и Империум, выжил.

Почти незаметно среди этих первых дней объединения и восстания появились первые упоминания об ужасных Варп-штормах, бушующих посреди некогда мирного региона. Обрывки легенд описывают, что аппетит шторма разрастался и временно стихал только поглощения достаточного количества кораблей или даже целых миров. Только через тысячелетия сперва Арго Каппеллакс, затем архи-магусы с Церикс-Магнус, установили, что это были не множество отдельных штормов, а особый шторм, постоянно то разрастающийся, то стихающий. Благородные дома Навис Навиго Аскеллона давным-давно нарекли его Пандемониумом и вскоре это имя вошло в лексикон тех, кто прокладывал варп-маршруты по всему сектору и за его пределами.

Инфернальный шторм продолжает разрушать этот сектор каждый день, с периодами относительного спокойствия, за которыми следовали периоды ужасающего рева, сводящего на нет межзвездное путешествие и общение. С каждым поколением он становится все сильнее. Некоторые ученые верят, что Пандемониум сможет вырасти до уровня, когда сама реальность не может противостоять штормовой волне.

Близится Период Заката

В течение десяти тысячелетий, прошедших с момента основания Аскеллона, благосостояние сектора возрастало и падало множество раз. Он поднялся до высоты власти и престижа, только для того, чтобы быть брошенным в глубины бездны скрытого высокомерия его предводителя. Юнона, выдающийся мир сектора и резиденция Префекта Сектора, был захвачен вторжением ксеносов, разодран кровожадными повстанцами и разгромлен войнами с соседними силами. Народы Аскеллона были порабощены, выпотрошены и разбомблены с орбиты. Но каждый раз сектор отстраивался поверх руин, пусть и не так высоко и гордо, как раньше. В нынешнее времена, многие считают прошлое золотой эпохой, а наступающие времена – еще более тёмными и мрачными, чем настоящее.

Основную ксено-угрозу, безусловно, составляют рейдерские суда, атакующие экипажи Империума по всему сектору целыми армадами и стремящиеся покорить имперские миры. Благодаря этому, в секторе находится множество артефактов давно исчезнувших ксеносов и даже их древние артефакты могут вызвать непоправимый вред в чужих руках. Есть рассказы о культах, которые осмеливались поклоняться бесчеловечным, заколдовывающим человеческие души ксеносам. Хуже того, ходят слухи о возвращении расы, считавшейся мертвой и забытой, хотя лишь только наивные или фанатичные верят им.

Пандемониум только увеличивает чувство обреченности. В течение нескольких тысячелетий навигаторы и капитаны-хартисты считали сектор слишком изменчивым и отмечали его как “слабо-разведанный” и даже “проклятый”. Число судов отчаянно сбившихся с курса через едва сохранившийся проход, или даже исчезнувших полностью, непрерывно растет. Уже сейчас многочисленные маршруты просто указывают, что «Доступ запрещен», перед тем, как перечисляются особенности проклятого сектора, предупреждение о том, что некоторые из него никогда не возвращаются. Ирония в том, что сейчас сила варп-шторма относительна мала, но она и его голод неумолимо растут и никто не может дать объяснению этому. Его сила ограничена не только варп-путешествиями; все планеты, что были охвачены или потеряны за фронтом шторма, оказывались в изоляции на целые поколения. Фаталисты кричат, что буря тянется к мирам с наибольшей популяцией псайкеров или, что еще хуже, могут провоцировать рост числа этих и других мутантов. Еретические тексты утверждают, что это кара за древние грехи, перенесенные на живых или же тени преданных душ, вопящих о мести и настолько глубоко укоренившихся в душах и планетах сектора, что никогда не могут быть освобождены. Хотя ни одна из планет

Использование сектора Аскеллон

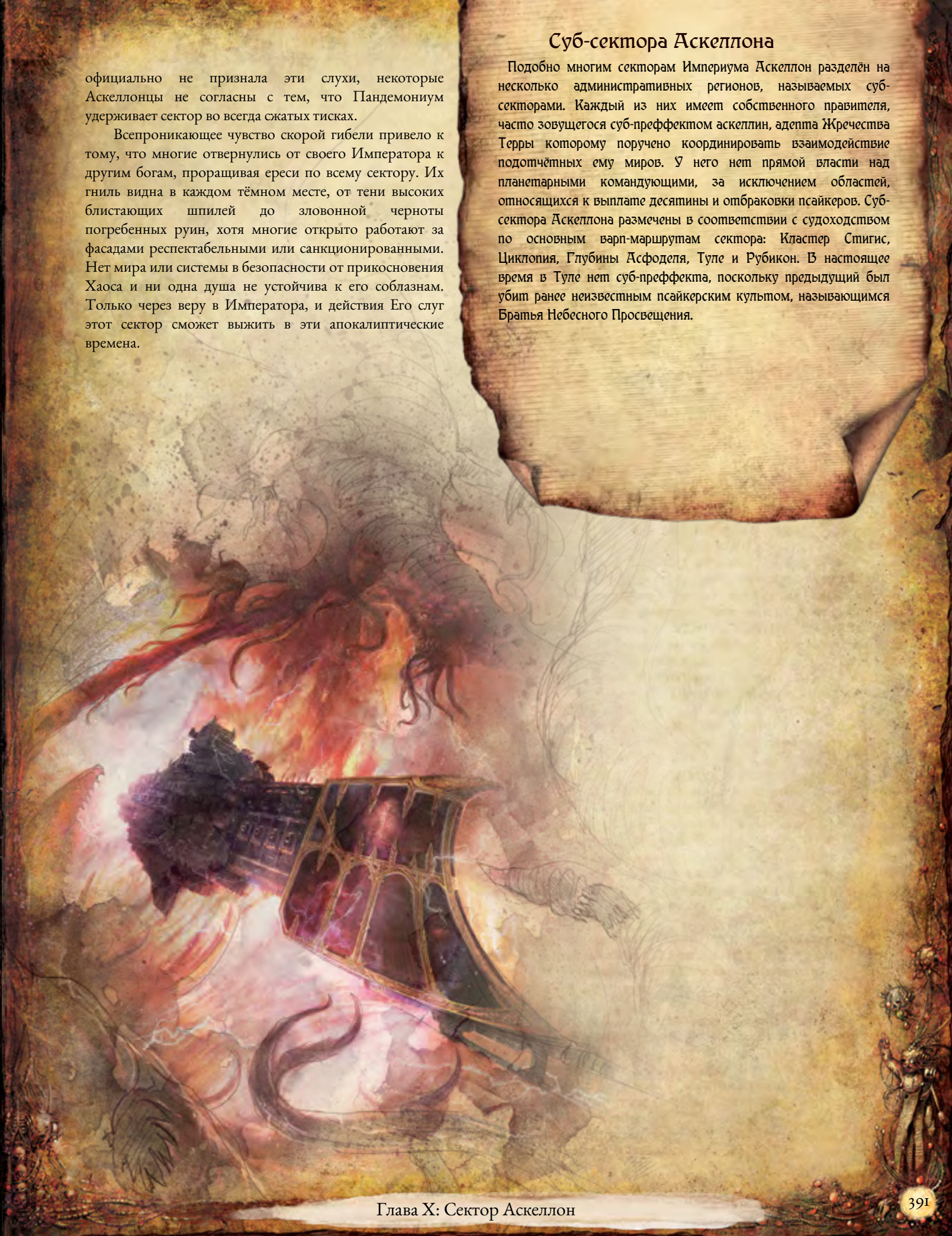
Сектор Аскеллон представлен здесь как готовый сеттинг, который ГМ может использоваться с минимальной подготовкой с каждым будущим дополнением **Dark Heresy** как охватываемые здесь новые миры, обитатели и угрозы, так и представляя новые для изучения аколитов. Это не значит, что ГМ должны ограничивать себя в использовании информации, так как каждая ячейка, по существу, играет в своей собственной итерации Аскеллона и даже Империума. Поэтому Мастера могут свободно использовать предоставленную здесь информацию и развивать ее любым способом, который они могут себе представить. Сеттинг предназначен для игры в темах **Dark Heresy**, и ГМ, без сомнения, найдет много возможностей для творчества, когда приступит к разработке приключений. Особо творческие Мастера могут решить полностью провести свои модули в другом секторе, и, конечно же, это полностью в их праве. Такие смелые схемы могут варьироваться от изменения нескольких имен и мест вплоть до введения совершенно новых планет или даже установки действия в любой точке десятитысячелетней истории Империума.

официально не признала эти слухи, некоторые Аскеллонцы не согласны с тем, что Пандемониум удерживает сектор во всегда сжатых тисках.

Всепроникающее чувство скорой гибели привело к тому, что многие отвернулись от своего Императора к другим богам, проращивая ереси по всему сектору. Их гниль видна в каждом тёмном месте, от тени высоких блистающих шпилей до зловонной черноты погребенных руин, хотя многие открыто работают за фасадами респектабельными или санкционированными. Нет мира или системы в безопасности от прикосновения Хаоса и ни одна душа не устойчива к его соблазнам. Только через веру в Императора, и действия Его слуг этот сектор сможет выжить в эти апокалиптические времена.

Суб-сектора Аскеллона

Подобно многим секторам Империума Аскеллон разделён на несколько административных регионов, называемых суб-секторами. Каждый из них имеет собственного правителя, часто зовущегося суб-преффектом аскеллин, адепта Жречества Терры которому поручено координировать взаимодействие подотчётных ему миров. У него нет прямой власти над планетарными командующими, за исключением областей, относящихся к выплате десятины и отбраковки псайкеров. Суб-сектора Аскеллона размечены в соответствии с судоходством по основным варп-маршрутам сектора: Кластер Стигис, Циклопия, Глубины Асфоделя, Туле и Рубикон. В настоящее время в Туле нет суб-преффекта, поскольку предыдущий был убит ранее неизвестным псайкерским культом, называющимся Братья Небесного Просвещения.



суб-сектор Тупе
Хулее V
(мир-улей)
Энкиду (дикий мир)
Авентин
(цивилизованный мир)
суб-сектор Глубины Ассфодепя
Порт-Локхарт
(стоянка Флота)
Оссуар
(мир-храм)
Оринока (мир-улей)
Мир Синопа
(цивилизованный мир)
Замыкающая граница
сектор Аскеллон
Родини IV
(мир-кузница)
Калто (агро-мир)
Воксис-Прайм (цивилизованный мир)
Терминус Прайм
(портовый мир)
Ферром
(фабричный мир)
суб-сектор Рубикон
Ближняя граница

Дальняя граница
суб-сектор Кластер Стигис
Хракс
(феодальный мир)
Янт
(мир смерти)
Пеллен (шахтёрский мир)
Ларан 9к
(мир Мунитorума)
Юнона (столица сектора)
Цел
(агро-мир)
Мирос Каппа
(воюющий мир)
Передняя граница
Кор Тета
(мир-кузница)
Хаварт
(мир-улей)
Таур
(мир-храм)
Десолеум (мир-улей)
Церикс Магнус
(мир-кузница)
Бинарный Сельванус
(мир-кузница)
Грегорн
(дикий мир)
Порт-Аквила
(пустотная станция)
суб-сектор Циклопия

Владения Аскеллона

"Беспокойся о душе своей, ибо грядет Буря".

— Святой Валерий,
из *Аскеллонского Апокрифа*

Множество варп-маршрутов проложены сквозь сектор Аскеллон, наиболее важным из которых является Великая Процессия. Являющийся самым широко используемым и надежным маршрутом, и по мнению многих это основная артерия, которая поддерживает сектор. Меньшие маршруты ответвляются от основного пути, оплетая все населенные миры сектора подобно безумной татуировке. То, насколько стабильный маршрут пролегает мимо имперского мира, часто определяет его влияние в секторе. Несколько систем, мимо которых проходит Великая Процессия, известны как Великие миры, хотя и не все из них являются самыми влиятельными в Аскеллоне. В тоже время, несмотря на то, что Податные миры соединены только с малыми маршрутами, их гораздо больше и зачастую именно они являются истинной опорой сектора, управляясь через сложную сеть аристократии, связанную цепями верности, брака и другими, менее очевидными связями. И только незначительные и опасные маршруты достигают Нижних миров, хотя они все еще являются очень значимой частью секторального управления. В противовес им Потерянные миры, существуют лишь в слухах и легендах, к ним не ведут размеченные маршруты (а если такие и есть, то хранятся они в строжайшем секрете), сами миры сокрыты и заброшены, иногда специально.

Всего существует семь великих миров Аскеллона, расположенных вдоль Процессии: столица сектора Юнона; Десолеум, возможно, старейший среди многочисленных миров-ульев Аскеллона; тёмный, дикий мир Энкиду; Калто, щедрый агро-мир; зловонный болотный мир Оринока; Пелленна, огромная горная планета; и Воксис-Прайм, планета континентальных городов. Великая Процессия сама по себе не является постоянным маршрутом, гнилые тысячелетние пергаменты описывают другие миры вдоль Процессии, и их имена не совпадают с нынешними великими мирами. Легенды гласят, что Юнона и Десолеум всегда были великими мирами и их сила не отрицает это. Но если Процессия изменит свой маршрут, то могут появиться новые великие миры и многие Податные миры неистово молятся за это.

Миры Процессии

«Амбициозные стремятся достичь власти, но очень часто не способны удержать ее. И нам, незримым лордам Аскеллона, остается протянуть свою правящую руку, чтобы подхватить ее»

– из запрещенных записей Йохана Задока, лидера культа

Несмотря на то, что большинство систем вдоль Великой Процессии каким-то образом важны для сектора, будь то военная, экономическая или управленческая точка зрения, они связаны только через их близость к великому варп-маршруту, который соединяет сектор вместе. Тем не менее, они чрезвычайно важны как промежуточные точки межзвездного путешествия, что заставляет вырастать их сверх той меры, будь они удалены от Процессии. Все они являются важными точками маршрута, и немногие, кто пересекает пространство сектора, умудрился не спуститься хотя бы раз на их поверхность.

Юнона

Население: 15 миллиардов, плюс огромная, но неучтенная доля населения класса “изгои”

Класс десятины: Exactus Extremis

География: умеренный климат, бесплодные земли, моря загрязнены до неузнаваемости

Тип правительства: Прокси-совет министров, подчиняющийся Префектессе Шарлотте Анастасии XX

Планетарный губернатор: полномочный Верховный министр Лорд Альфакс Дасс

Присутствие Адептус: все основные подразделения Адептус Терра, представленные в миссиях в Ясной Башне плюс многочисленные штаб-квартиры и крепости-убежища по всей планете

Армия: Великая Армия Правителя

Торговля: главный импортер предметов роскоши для многочисленных дворян, расквартированных по всему миру. Другая часть дохода планеты представляет собой предоставление административных услуг

Юнона была столицей Аскеллона с незапамятных времен. Также она считается первой заселенной из миров Основания. Правящий класс планеты считает себя элитой сектора, утверждая, что колонизационное судно, на котором прибыли первые поселенцы Юноны, было лучшим во флоте. Правда ли это или нет, но правители Юноны всегда вели себя как высокородные господа и тратят огромные ресурсы на поддержание своих запутанных подобно лабиринтам родословных. Пока аристократы проводят свои искусственно удлиненные жизни в невообразимой роскоши, их мир трещит по швам, а контроль над сектором, о котором они столь чванливо заявляют, становится все более шатким. С каждым годом циклопическое здание управления все больше раскалывается на части и власть уходит из рук аристократии, которая не осознаёт, насколько плохи дела. Их слуги не смеют высказать им реальное положение дел, поскольку заботит их лишь беспрерывное поддержание текущего существования. Немногие аристократы лояльны великому Империуму и изо всех сил служат Аскеллону, большинство отдается служению собственному тщеславию.

По мере роста Пандемониума, аристократия Юноны все больше отдаляется и разделяется. Балы и банкеты становятся все более декадентскими и экстравагантными, костюмы более вызывающими, а поведение — возмутительным. Свидетели сих эксцессов шепчутся о том, что избалованные заслуживают правосудия Императора, а среди масс тлеют бунтарские мысли. Действительно, некоторые скрывающие лица священники, вещающие о грядущей гибели, обвиняют распущенную аристократию во всех грехах сектора, полагая, что лишь очищение правящих классов сулит надежду на избавление. Жизнь на Юноне быстро приближается к переломному моменту, но ее правители не подозревают о нависшей над ними опасности.

Поверхность планеты соответствует долгой и кровавой истории Юноны. Ничто из первоначальной биосферы не дожило до сегодняшнего дня — моря превратились в топкие болота токсичной грязи, а каждый клочок биомассы так или иначе переработан. На поверхности существуют бесчисленные расползающиеся города, и с официальной точки зрения, лишь немногие обитаемы. За свою долгую историю планета неоднократно захватывалась и атаковалась, так что каждый из ее городов многократно уничтожался, перезаселялся, сравнивался с землей и вновь отстраивался.

Правящие классы мира, также как штаб-квартиры различных ответвлений Адептус Терра и иных имперских учреждений, населяют здания более всего напоминающие могучие бастионы. Дороги обрамляются многометровыми статуями, а под оборванными знаменами шествуют сотни участников многомильных процессий. Между ныне процветающими городами расположены истерзанные войной пустоши со скелетами давно погибших поселений. По слухам пустоши отнюдь не пусты — там обитают изгои всех сортов: мутанты, проклятые генетическим разложением и отравленные токсинами самой почвы, поклоняющиеся варпу культисты, анклавы преступников и даже лазутчики самых разнообразных ксеносов. Временами правители повелевают очистить эти земли, отчасти из-за паранойи и отвращения, но во многом подчиняясь неизбежности — рано или поздно придет момент, когда приливы войны будут угрожать смести города с лица земли.

Города являются местом великих контрастов. Одни города сокрушены весом власти и возраста, другие — жаждут заменить полностью уничтоженные. Крупнейшие постройки Юноны испещрены кратерами и следами от плазменных зарядов тысячелетней давности. Все ветхое величие величественных балов и пышных банкетов проводится во вздымающихся в небеса замках, чьи стены выщерблены, а крыши пробиты и не скрывают смертельно загрязненных небес. Однако, несмотря на урон и разруху, Юнона по прежнему сохраняет дух веков и власть, которую никто не может отрицать.

Правительство сектора

Юнона — первостепенный мир Аскеллона и лобное место секторального подразделения Адептус Терра. На каждом мире есть правитель — планетарный губернатор, управляющий планетой от имени Императора, однако, с точки зрения проблем требующих использования власти на уровне суб-сектора и даже всего сектора, планетарный губернатор Аскеллона называется префектом сектора. Насколько можно судить по записям, этот пост передавался согласно сложной системе наследования Аскеллианской аристократии, хотя конкретная кандидатура утверждается Сенаторум Империалис, ибо префект сектора — это высокий пост в Адептус Терра, и сопряжён с великой ответственностью Роль префекта сектора заключена в надзоре за межмировыми делами и взаимодействии с внешними силами, такими как соседние сектора, власти сегментума и даже сами Высшие Лорды Терры. Префект не имеет права вмешиваться в дела планетарных правителей напрямую, но на практике имеет массу возможностей для этого. Если он сочтет нужным, торговые пути могут поменяться или вовсе закрыться, что погрузит системы в нищету и вызовет миллионы смертей.

В настоящее время должность префекта занимает Шарлотта Анастасия XX, вызывающая в планетарных губернаторах страх и обожание. Правит она из Ясной Башни, одного из самых древних сооружений на поверхности Юноны, в которой бесчисленные представители многочисленных подразделений Адептус Терра и многие тысячи чиновников, писцов и функционеров неустанно поддерживают ее правление. Власть Шарлотты Анастасии не ограничивается общим надзором над сектором, через подхалимский кружок во главе с назначенным высоким министром она правит самой Юноной.

Чёрные флоты

Бескрайние просторы Империума бороздят Черные Корабли Адептус Астра Телепатика, посещая каждый мир в бесконечном сборе псайкеров, которых каждый планетарный губернатор обязан регулярно отбраковывать. Никто не способен сказать, сколько существует Черных Кораблей, и также когда в конкретный регион космоса прибудет очередной. Потому во времена когда популяция псайкеров возрастает настолько, что способна поколебать стабильность планеты, губернатор может устроить погром. Это рискованная авантюра, ведь если Черные Корабли не получат причитающееся, то планетарной губернатор вполне может лишиться головы.

Но правительства многих миров эта угроза не останавливает, поскольку ныне численность псайкеров возросла до опасного уровня и в железных клетках, используемых в Аскеллоне для наказания, уже заканчиваются места. Некоторые миры не посещались уже несколько поколений, виной тому изменение варп-маршрутов, которые способны отрезать планету от Империума. Большое число непроверенных псайкеров способно еще больше раскачать варп и облегчить Разрушительным Силам проникновение в реальность.

Хотя она была у власти несколько десятилетий, префект, кажется, медленно отходит от общественной жизни, ее появления при собственном дворе становятся все более редкими, так что сейчас почти полностью ограничены важнейшими государственными функциями. Многие опасаются, что ее паранойя и скрытность возрастут настолько, что она прекратит общение с окружающими вовсе, но пока самые важные советники могут общаться с ней по любой официальной причине. Ныне префект проживает в разросшемся комплексе бронированных покоев и крипт глубоко под фундаментом Ясной Башни, вероятно построенном с помощью невероятно древней и давно забытой технологии времен Тёмной Эры Технологий. В этом подземном убежище префект издает предписания и изучает отчеты своих наиболее доверенных советников и подчиненных, многие из которых имеют весьма смутное представление о происходящим вне бронированных дверей. Во власти каких фантазий она находится, остаётся загадкой для всех, кроме наиболее доверенных прислужников, но она известна оправкой целых легионов против воображаемых врагов или объявлениями о грандиозных визитах в давно потерянные системы. Даже Юнона потеряла свое внимание. Советники префекта кормят ее постоянной ложью и полуправдой, а также ревностно охраняют подходы к своей госпоже. Но, несмотря на все усилия, клевреты не способны помешать загадочным закрытым переговорам префекта с неизвестными посланцами. Кто они и какими полномочиями обладают, остаётся секретом, владеют которым лишь немногие..

Весуна Регис

Бывшая столицей в течении трех последних поколений Весуна Регис, как полагают, была основана во время первой волны колонизации более десяти тысяч лет назад. В этом разросшимся мегаполисе обитает более миллиарда душ, хотя формальной переписи не проводилось много столетий. Весуна Регис состоит из немыслимо древних и искалеченных в битвах сооружений, чьи величественные архитектурные украшения превращены в совершенно неузнаваемый камень безжалостной природой. Новые постройки воздвигаются на замену рухнувшим под весом веков и безумием войн, но с каждым новым поколением изящество прошлого и древние знания теряются, так что новые здания являют собой лишь бледные копии оригиналов.

Говорят, что под древними фундаментами Весуны Регис лежат еще более древние сооружения, построенные колонистами первой волны, крипты, что могут хранить разнообразнейший археотек и иные реликвии Тёмной Эры Технологий. Излишне говорить, как эти слухи притягивают разнообразных охотников за сокровищами, поклоняющихся запретным силам и адептов Культа Машины. Для достижения этих подземных сокровищ исследователю предстоит пройти через ужасные владения всевозможных изгоев и мутантов, причем нет никаких записей об обнаруживших предполагаемые богатства. Многочисленные экспедиции не рекомендуются, поскольку зачастую они вызывают ужасающие восстания местных одичавших жителей. Во время последнего мятежа город был подожжен, миллионы жителей были убиты или похищены, а для подавления восстания потребовалась целая военная кампания. Некоторое время в городе не текла кровь, но напряженность всё усиливается, и сейчас кажется, что на каждом перекрестке хаба стоит полусумасшедший фанатик, пророчествующий о неминуемой гибели.

Базилика Воскресения Валерия

Центром Имперского Кредо на Юноне, а, фактически, во всем секторе, является базилика Воскресения Валерия, колоссальное сооружение, чьи шпили настолько высоки, что прокалывают нижнюю часть атмосферы и поддерживаются археотек-антигравитационными генераторами. Главный неф базилики настолько обширен, что способен вместить несколько десятков тысяч молящихся, а внутренние стены усеяны многоярусными галерейными часовнями отведенными господствующим семьям. В шпилях обитают влиятельнейшие члены Экклезиархии, в наивысшей же точке, находящейся за пределами атмосферы, заседает синод сектора. Отсюда архи-кардинал Гарус правит синодами, каждый из которых ответственен за один из суб-секторов региона или несколько меньшую область. Гарус является набожным последователем первостепенного святого сектора Валерия, легендарной фигуры, о которой, в сущности, известно немного, но апокрифический он в начале своей истории удивительным образом поспособствовал торжеству веры в Императора.

Гарус полагает, что Император почти отвернул свой лик от Аскеллона, ибо души местных жителей чудовищно испорчены, и лишь следуя учению святого Валерия можно

предотвратить катастрофу. Так что каждый день проводятся службы, на которых Гарус и его подчиненные вещают о надвигающемся роке великому множеству людей, многие из которых были схвачены и согнаны в грандиозный неф базилики вооруженными посохами членами Праведных Ардентии. Причитания и стенания распаленных проповедями верующих транслируются мощными по всему городу вокс-сиренами вмонтированными в шпили базилики. Бесчисленные вокс-каналы передают проповеди и стенания по всей планете, иногда так забивая вокс-кастеры, что из них невозможно извлечь ничего иного.

Присутствие на Юноне Адептус Терра

Будучи столицей сектора Юнона является центром действий и владений бесчисленных институтов Империума. Многие из них ослабели и деградировали, их руководство потеряло даже видимость контроля. Некоторые должности оставались вакантными много лет, ожидая чиновников которые никогда не прибудут из-за искажения или потери астропатических передач.

Адептус Арбитрес содержат на Юноне несколько внушительных участков-бастионов. Важнейшие из них расположены в районе Весуна Регис, штаб-квартира расположена в печальноизвестном участке-бастионе Омега. Там располагается трон старшего арбитра Аскеллона лорда-арбитра Вильгельма, высокого маршала великого участка Аскеллон. Жизнь Вильгельма, удлиненная специальными препаратами, длится уже второе столетие, но за последние годы разум и тело этого внушающего страх офицера сильно ослабли. Поскольку обстановка в Аскеллоне стала опаснее чем когда-либо, а разум Вильгельма скатывается в дряхлость, лорд-арбитр становиться все более нетерпим ко всему, что кажется ему грехом, заговором или проклятьем и ныне он видит угрозу в каждой тени. Высокий маршал санкционировал бессчетное количество чисток по всему сектору, часто без малейших доказательств каких бы то ни было нарушений. Тем не менее Вильгельм четко придерживается убеждения, что экзекуция одного рецидивиста важнее страданий тысяч временно невиновных, преступления которых вскроются в лучшем случае со временем.

Также Весуна Регис является домом астропатического хора сектора, располагающегося в древнем комплексе на окраине города, с видом на истерзанное побережье губительных болот. Мастер-астропат погиб на службе десять лет назад — во время неожиданного рывка Пандемониума его разум разорвали демоны. С тех пор его приемник не назван, а потому задача направления голоса психического хора переходит от одного старшего астропата к другому, в результате коммуникации столицы в лучшем случае беспорядочны. Эти сообщения закодированы наивысшем уровнем приоритета и чистоты, что требует от хора абсолютного внимания и сосредоточенности, но временами возникают трудности. Некоторые утверждают, что их сообщения искажаются до неузнаваемости и обвиняют беспощадные силы в посеве анархии и безумии во владениях Аскеллона.

Крупнейшим подразделением Адептус Терра на Юноне является Адептус Администратум, ее штаб-квартира находится в могучей Канцелярии Регис, что недалеко от центра Версуны Регис. В ней, как и во множестве вспомогательных учреждений, размещено много миллионов переписчиков, посредников и кураторов, многие из которых не удаляются от своих запачканных чернилами конторок всю жизнь. Лорд генеральный ревизор Авак Нуминор возглавляет миссию и несет ответственность за каталогизацию ресурсов сектора,а также за уровень десятины для каждого мира. Поговаривают, что сотрудники Канцелярии Регис никогда не прекращают усилий по учету всех возможных владений сектора, что учитывая громадность дата-хранилищ Юноны и прочих планетах системы, весьма похоже на правду. Несмотря на своевременную отправку данных о десятине на Терру, за последние годы было лишь несколько ответов, и Канцелярия все больше беспокоится об устаревании данных о уровне десятины. Атмосфера внутри базальтовых стен наполнена страхом и отчаянием, поскольку результаты бесчисленных суб-отделов и бюро все сильнее отклоняются от расчётных показателей десятины. Все в ужасе от того, что в любой момент могут прибыть эмиссары далекой Терры и потребовать объяснений, а затем казнить любого кто, по их мнению, потерпел неудачу в своей священной задаче.

Другие столпы Империума также присутствуют на Юноне, просто не всегда на виду. Огромные подразделения, вроде Департаменто Муниторум воздвигли свои штабы на других планетах сектора, но содержат миссии на Юноне для облегчения взаимодействия как с властями собственно сектора, так и с и иными ведомствами. Некоторые организации, например, Адептус Механикус, не доверяют, причем взаимно, многим планетарным и секторальным властям, так что предпочитают оставаться в стороне, даже если их присутствие жизненно важно для управления сектором. Такое напряжение только усиливается эффектами Пандемониума и еще больше приближает крах сектора.

Бледные ямы Юноны

Так называемые «Бледные ямы» являются несколькими зияющими впадинами, высеченными в поверхности Юноны во время древних операций по добыче прометия. Между посещениями Чёрных кораблей обычные клетки часто переполняются, поэтому ямы оборудовали под размещение постоянно возрастающего числа псайкеров, которых, в компании бесчисленных тысяч подозрительных или нежелательных персон, попросту бросают вниз. Ныне ямы столь плотно населены и перенасыщены псайкерами, что воздух над их головами пылает от психической силы, а разумы всех спящих на много миль вокруг заражаются безумием. Неконтролируемая варп-энергия разряжается в пустоты переполненных ям, заставляя охранников очищать их огнём не дожидаясь прорыва потусторонних кошмаров. Никто не способен вообразить кошмар даже одного дня существования в Бледных ямах, а также обречённость их жителей, которая искалечит Юнону, стоит им лишь вырваться наружу.

Бдение

Большинство миров Империума имеет организацию, ответственную за наказание нарушивших закон, в широком смысле именуемую силовиками. На Юноне она зовется Бдение, ее члены призваны демонстрировать приличие и вежливость, но все, кроме самых невежественных иномирцев, знают их истинные повадки. В действительности ее офицеры бессердечны до садизма, а также видят преступление и неуважение везде где хотят видеть. Большинство жителей Юноны знает, что искать правды в суде Бдения — попусту тратить время, поскольку большая часть планетарных силовиков открыто поддерживает власть правящих классов над простым народом, Бдение способно игнорировать требования самой аристократии. В сущности Бдение существует столь долго, что превратилось в отдельный социальный класс, чьи члены почитают почти всех прочих чужаков соперниками. К удивлению многих иномирцев Бдение не является ни коррумпированным, ни продажным, а лучшим способом заработать наказание в Кубах Экскориации является предложение офицеру взятки.

Великая Армия

Для защиты от вторжений и восстаний Юнона содержит местные силы обороны, Великую Армию Владетеля, часто называемую просто Великой Армией, организацию, пронизанную многими тысячелетиями традиций, пышности и величия. Его силы насчитывают несколько миллионов солдат, по большей части пехотинцев, однако присутствует множество иных родов войск, от ударной кавалерии, до тяжелой артиллерии. Военнослужащие обладают сильным командным духом и многие роты были отданы как десятина в планетарные полки Астра Милитариум, такие как Юнонские Гранд-фузилеры, стяжавшие славу как в секторе так и за его пределами.

Члены Армии носят отличительные панцири с золотой чеканкой, украшенные разнообразными витиеватыми письменами и узорами, а также островерхие шлемы, коричневые штаны и рукава пурпурного цвета. Форма офицеров много изощреннее, с накидками и френчами из меха редких зверей, чьи обшлаги блистают золотыми пуговицами и переплетенными украшениями. Несмотря на то, что Старокровных можно принять за чисто церемониальные войска, предназначенные для целей более эффектных чем эффективных, ничто не может быть дальше от истины. Великая Армия очень опытна, ее подразделения несут на себе тяжесть постоянных зачисток погубленных пустошей от мутантов и рецидивистов. Кроме того, Юнона неоднократно захватывалась различными силами, Великая Армия обладает глубоко укоренившейся институциональной памятью. В кокой-то момент прошлого она сражалась с почти любым врагом Человечества и сохраняет большую часть знаний о том, как именно его победить снова.

Однако, несмотря на все свое великолепие и статус, Великая Армия часто презирается обычным жителем Юноны. В случае, когда масштабные гражданские волнения ставят под удар статус кво, Старокровных часто бросают на поддержку Бдения. И пока планета, как и сектор в целом, переживает медленное, но неумолимое сползание в проклятье и анархию, такие волнения становятся все более частыми, так недавно Великая Армия принимала участие в нескольких настоящих сражениях с крупными и хорошо вооруженными группировками мятежников в загубленных пустошах.

Изгои

По официальным данным численность населения Юноны составляет примерно пятнадцать миллиардов, однако, есть опасения, что реальная цифра значительно больше. Это связано с тем, что за свою невероятно древнюю историю Юнона неоднократно разорялась войной, так что от беженцев и изгоев произошли целые суб-популяции. Многие века эти группы размножаться в загубленных пустошах между крупными городами и регулярно переживали чистки. Кое-кто в Великой Армии утверждает, что благодаря постоянным конфликтам родословные Юноны остаются сильными, но для большинства постоянные войны и восстания просто часть жизни, и они не могут представить себе другой судьбы.

Полчища изгоев насчитывают миллиарды самых разных людей, от павших священников до мутантов-канибалов. Существуют целые банды пси-вирдов, и почитающих их культов адории. Неизвестное число мутантов прочесывают руины и сражаются за любое количество пищи, в то время охотники за археотеком просеивают поля сражений древних

войн в поисках бесценных реликвий старины. За последние десятилетия возросла численность религиозных фанатиков, основатель которых был изгнан пятьдесят лет назад за резкое осуждение декаданса и высокомерия господствующих классов. Ныне его послание получает все большую поддержку, потомки его учеников странствуют по пустошам и принудительно просвещая всех встречных, так что количество бешеных фанатиков все возрастает. Мало кто из аристократов заботится, или хотя бы знает об этой угрозе, большинство уверено в том, что раз вечная Юнона господствовала в течении десяти тысяч лет, то ни один пустынный червяк не способен изменить существующее положение дел.

Десолеум

Население: более 300 миллиардов
Тип десятины: Exactus Prima
География: загрязненные пустоши, покрывающие планету и закаленные кремниевыми приливами. Множество ксено-структур на планете.
Тип правительства: Консорциум, правящий совет торговых домов, имеющих предприятия по всему сектору.
Губернатор планеты: Леди Ауд Киллиан.
Присутствие Адептус: высокое, но ограничено территориями, специально выделенными среди отстающих и внепланетарных интересов
Армия: Десолеумские Обетные Кадры
Торговля: В большей степени — экспортер силикатных товаров, добываемых среди местных равнин и применяемых в военной и корабельных производствах. В меньшей — поставщик пищевых рационов.

Десолеум — это планета, на которой доминируют три огромных города-улья, в каждом из которых население превышает десятки миллиардов людей, чьи точные подсчеты невозможны, и истинный показатель, вероятно, будет в несколько раз больше. Наибольший улей на планете так же зовется Десолеумом, хотя можно услышать вариант Десолеум Прайм или просто Прайм. Триада ульев Десолеум, Ярвин и Суззум — последние два названы в честь своих основателей — составляют основную долю промышленности на планете, однако в пустошах находится великое множество меньших ульев и производств.

Поверхность планеты бесплодна и, по-видимому, когда-то была населена ксено-расой. Ученые не определились с конкретным видом ксеносов, но глядя на взорванные ландшафты сжиженного песка и сотни странных циклопических структур, которые, по-видимому, являются ядрами давно исчезнувших гор, можно предположить, что причиной их благополучной гибели является ужасающе мощное оружие. Уничтожение датируется миллионами лет назад, когда большие пространства внешней коры планеты подвергались такому ужасающему жару, что сами горы растекались в стекловидные чистые немного радиоактивные равнины. Большая часть стекла теперь спрятана под дрейфующими силикатными пустынями. Когда первые поселенцы приземлились на планету и обнаружили этот богатый ресурс, они мгновенно признали его ценность, превратившую мир во второй из миров Основания. В течение многих тысяч лет стекло Десолеума стало основой местной промышленности, производящей множество товаров, особенно широко известны фокусирующие линзы для лазерного оружия.

По мере роста населения и ульев, стали формироваться промышленные способы изготовления пропитания для населения. Горы органики, полученной из морей других миров, импортируются и превращаются в густую, богатую белками кашу, которая используется для питания личинок ирокеанской желчемухи. Достигнув подходящей стадии в их жизненном цикле, личинки измельчаются, прессуются и формируются в особенно жирные (и повсеместно ненавистные) рационные печенья, используемые для кормления рабочих и вооруженных сил сектора. Перерабатывающие заводы, где производят рационы, изготовлены из гигантских герметичных пеналов с бесчисленными триллионами личинок. Каждый из ульев планеты имеет собственное производство, обычно расположенное на самом низком жилом уровне его структуры. Излишне говорить, что только самые беднейшие и наиболее забитые рабочие готовы работать или жить рядом с этими объектами, постоянно погруженных в отвратительное зловоние и гул множества крыльев.

Десолеум обслуживается четырьмя основными пустотными станциями. Капех Орбитал находится на геостационарной опоре над Десолеумом Прайм и служит в качестве основного космопорта системы, а также как место для проведения множества запутанных сделок и контрабанды. Две других, расположенных на низких орбитах — это оборонные станции, укомплектованные Десолеумскими Обетными Кадрами, планетарными силами обороны. Четвертый — расположенный на высокой эллиптической полярной орбите, на самом деле является естественным телом, который каким-то образом достиг этой неестественной орбиты. Здесь расположено огромное роскошное производство для лиц с богатством и достатком, а также услуги для различной клиентуры, которая варьируется от аристократии снизу до путешественников издалека, как законные, так и криминальные. Истины о том, что здесь происходит, намного хуже, чем любая из сплетен, прошептанных завистниками.

Среди смещающихся песков за пределами стен Десолеума расположен Порт-Гир, основная посадочная площадка планеты. С Праймом и другими крупными ульями порт соединяют вакуумные транс-трубы и протяжённые дороги. Неровный круг обшарпанных поселений обслуживает кочующую популяцию торговцев, рабочих и бедняков. У некоторых ульев есть свои космические порты, но их операции ограниченны обслуживанием насыпных лихтеров, что вывозят гигатонны сырья, такого как органика, для производства повсеместно ненавистных рационов питания; так что трафика всегда в избытке, как внутри системы, так и вне её.

Передвижение в Улье Десолеум

Пересечение Десолеума пешком может занять дни или недели, или дольше, если путешествие будет проходить вертикально. Скорость передвижения через улей сильно зависит от той его части, по которой оно происходит.

Как и со всеми другими гранями жизни Зенита, разнообразные способы передвижения нужны для того, чтобы продемонстрировать богатство и положение так же, как и ускорить само передвижение. Каждая благородная семья ищет свой способ передвижения, прилагая огромные усилия, чтобы создать фасад роскоши и благосостояния. Глиссирующие кристаллические и карновые экипажи дорого стоят, а умелому кучеру всегда найдется место. Эти реликвии уходящего времени парят на антигравитационных плитах, уже забытой технологии, за которыми тщательно следят техножрецы в соответствии с древними договорами. Для некоторых потерявших былое величие семей эти транспортные средства стойкое напоминание об их ушедшей славе. Хотя часто машины находятся в плохом состоянии и склонны к странному поведению (как собственно и их владельцы).

Для богатых торговцев и гильдейцев Верхнего Улья передвижение – роскошь, но не такая как для нобилитета Зенита. Однако, несмотря на огромное богатство, без долгой истории дворянского дома, глис-экипажей у купцов почти не бывает. Пышные частные автокареты, сервиторы-паланкины и кибер-лошади — обычные средства передвижения. Для представителей Консорциума с их частыми делами в основной части улья и ближайших космопортах, имеются вакуумные транспортные трубы, которые дают возможность передвигаться быстро, хоть и не в такой роскоши.

В пределах основного улья автокареты "Хиктин" и мотоциклы "Велоксик" наиболее часто встречающийся на дорогах транспорт. Народные массы обычно рассчитывают на широкую сеть магнитно-железных или магнитных дорог, часть которых скрыта от взора в больших туннельных системах, заложенных между стенами улья, а другая часть проходит прямо среди жил-блоков, сотрясая их постоянно. Если место работы расположено неблизко от блока, где проживает человек, то нередко это приводит к прискорбной неэффективности, вызванной изменениями в его собственных клятвах и клятвах предприятия. Его клятводержатель может придти к соглашению по ежедневному транзиту и запросить изменений в клятвенном механизме рабочего. Для передвижения по вертикали, между уровнями улья, используют огромные медленные лифт-плиты или лифт-платформы. Большинство таких плит помещено в широкие блестящие от вековой сажи шахты. Некоторые плиты не имеют шахт и перемещаются в открытом пространстве, что приводит к многочисленным жертвам на переполненных платформах.

Коварные поверхности Подулья делают использование техники гиблым делом везде кроме самых обжитых мест. Проводники предлагают свои услуги за разумную цену, но путешественники должны быть осторожны, так как некоторые из них, на самом деле, зарабатывают тем, что приводят клиентов в опасные ситуации и бросают их. После чего возвращаются позже, чтобы обобрать тела. Иногда используются ездовые животные, за их способности преодолевать хламовые каньоны и сточные реки, а также выживать в схватках с мутировавшими созданиями-переростками, которые время от времени вылезают из глубин. Путешествия в Глотке медленные и невероятно опасные. Мутанты-каннибалы, бандиты, токсичные озера и ульетрясения — путешественники могут столкнуться со всеми этими потенциально смертельными опасностями.

Пустоши Десолеума

Земли вокруг каждого из трех больших ульев состоят из обширных районов пустынь и кислотных морей, образующихся в результате разливов жидких отходов. Дальше — дюнные моря, покрывающие стекловидные равнины; колоссальные руины, которые перечеркивают эти районы, часто опасно радиоактивные и зараженные грязными существами. Пустоши засоряют горы шлака размером с города, выкопанные ради редких сырых металлов и древних технологий, с порочными битвами между группами, стремящимися забрать любое богатство внутри для себя. Огромные токсичные океаны соединяют континенты; каждый из них заполнен мутировавшей жизнью, а их глубины по слухам, содержат существ, превышающих по размерам линкоры, медленно дрейфующих по светящемуся дну.

В глубинах пустынь планеты также можно встретить разбойные племена, совершающие набеги на транспортные конвои и грабящие руины для своих собственных целей. Большинство из них варвары, хотя некоторые используют очень продвинутое вооружение, но все они чрезвычайно опасны. С некоторыми можно договориться о торговле или нанять как проводников для экспедиции, но они могут быстро сменить роль по достижению точки назначения или обнаружению реликвий.

Улей Десолеум Прайм

Легенды гласят, что одноименный и самый густонаселенный из трех Великих ульев Десолеума был основан во время Великого Крестового похода. Равнины затвердевших минералов очень быстро привлекли промышленность, что превратило его в крупный литейный завод по производству военного оборудования, производящий лазганы миллионами. Улей вносит большой вклад в Десолеумские Обетные Кадры, и по крайней мере, одно подразделение постоянно размещено рядом с большим ульем для защиты города от угроз внутренних и внешних. Эти полки, набранные из улья Десолеум, высоко ценятся, формируя состав Десолеумных Клятвенных Гренадёр, полки имперской гвардии, славящиеся своим опытом городских боев.

Консорциум Десолеум Прайма

Истинные хозяева улья Десолеум Прайм, Консорциум существуют на вершине жесткой системы верности и рабства. Улей управляется поддержанием невообразимо строгих узы повиновения, обеспечиваемых реализацией целой паутины клятв, каждая их которых оплетает одну из страт общества. Эта сложная структура связывает все возможные сферы жизни, регулируя все от тончайших манер до срока жизни обычного рабочего улья. Все жители улья имеют специальный механизм, обозначающая их роль в обществе и уровень подчинения. Чем выше уровень власти, тем сложнее это устройство. Клятвенный механизм леди Десолеума, стоящий выше, чем все шестеренки улья и даже планеты, до невероятности древняя, массивная и сложнейшая структура, для изменения структуры которой требуются целые годы. Он используется только для государственной службы, так как слишком тяжёл, чтобы использовать его с повседневными одеяниями. Целые кластеры дронов Механикус существуют только для поддержания его надлежащего функционирования, и легенда гласит, что если он остановится, улей наверняка будет обречен.

Чем выше пирамида клятв, тем более формализованными эти клятвы становятся, самые древние и безусловные из которых изложены в грамотах, написанных тысячелетия назад на пергаменте настолько древнем, что они хранятся в надежных стазис-сферах. Даже находящийся на самом дне общества нищий бездомный связан клятвами и любое отклонение от обычая встречается с праведным негодованием и быстро последовавшим за ним жестоким возмездием. Отрешение от клятвы служит самым жестоким наказанием для любого уроженца улья, большинство из которых предпочтёт встретить смерть чем стать бесклятвенным.

Система клятв улья наиболее эффективна в производственных системах и обществе, которое их обслуживает. На самом, казалось бы, обыденном уровне действия каждого отдельного рабочего регулируются хорошо прописанной клятвой, диктующей выполнение своей рабочей квоты и его непосредственные обязанности

перед надзирателем. Этот надсмотрщик сам подотчётен своим собственным хозяевам в виде еще более сложной паутины клятв и его статус будет быстро изменен в случае их нарушения. Еще выше стоят многочисленные промышленные и торговые организации, управляющие целыми регионами улья, налагая свои клятвы на бесчисленные множества субъектов, еще теснее связывая их между собой и высшими эшелонами власти. Все эти интересы связаны друг с другом в виде Консорциума, из чьих рядов избирается глава города. Разумеется, учитывая сеть клятв, всеобщее избирательное право не требуется: голосовать могут лишь лорды и леди Консорциума.

В настоящее время, как и на протяжении большей части планетарной истории, избранный правитель улья Десолеум занимал должность командующего планетарными силами, обладая абсолютной властью. Однако, оставшиеся два больших улья недовольны подчиненной ролью, и иногда их лидеры пытаются упрочить свое положение путем интриг и тихих войн.

Консорциум состоит из нескольких сотен торговых интересов в различных областях. Некоторые малые династии контролируют малые производства; другие, по настоящему могущественные, контролируют множество секторов десолеумской промышленности. Наиболее крупные известны как великие дома, и составляют около десятка процентов. Самые известные из великих домов Консорциума: Гота, Романа, Котроман, Элден, Констант, Грим-Цоллерн и Роза. Все дома, кроме Розы, существуют не одно поколение, в то время как Роза является новичком в ряду великих домов. В действительности, никому не известно, как произошел этот поразительный рост, хотя слухи ходят самые отвратительные.

Многие считают, что в Консорциуме доминируют фракции, занимающиеся противоправными или незаконными — с точки зрения улья — действиями, выходящими за рамки случайной мелкой жестокости или приятной лени. На самом деле существует множество тайных обществ среди правящих классов, являющихся сторонниками разврата и запрещенных практик. Многие в Каскадах и других тёмных нижних уровнях знают об одном таком; названные в честь крайне опасных хищников, надушенные мясники Пернатых шестеренок печально известны своими охотами на человеческую добычу.

О слуге судят по манерам

С точки зрения рабочего Десолеума жизнь — это бесконечный ритуал, где каждый отдельный жест, интонация и поступок определены в соответствии с жесткими требованиями клятвы. Особый вид писцов, известных как «Клятвопроизводители», работает для записи всех возможных вариации клятв и утверждении новых по мере их возникновения. Многие внепланетники приходят к мнению, что понять принцип клятв гораздо сложнее, чем большинство планетарных диалектов, и многие из них используют специалистов-помощников, когда напрямую общаются с торговыми домами улья. Действительно, даже самые прибыльные сделки были отменены из-за того, что чужак наклонил голову под неправильным углом или произнес одно слово с неправильной интонацией, таким образом разрушая клятву-ритуал. Хотя некоторые обитатели улья привыкли к незнанию иномирцев, другие неумолимы в своем мнении и не прощают малейших ошибок.

Санкционированный Виллан Высших Обетов

Учитывая невозможно строгий свод клятв и правил улья Десолеума, неудивительно, что город должен использовать особенно бескомпромиссные правоохранительные органы. Санкционированные Вилланы Высших Обетов, чаще называемые санкционарии, работают на поддержание порядка в улье, но это лишь малая часть их обязанностей. Скорее, санкционарии бдительно ищут ошибки при формировании клятв. Стоит только санкционарию заменить тень в клятве при Десолинском акте, как преступник немедленно будет осуждён, часто жестоко. Правонарушителей из нижних уровней ждет ритуализированное избиение, в то время как более высокие чины ждет ритуальное увольнение с поста. Так же, скорее всего более высокие ранги будут наказаны санкционарием высокого ранга. Сами санкционарии носят большие богато украшенные клятвенные механизмы, символизирующие их высокое положение, но вполне способные выступать в качестве рукопашного оружия.

Инопланетники в улье Десолеум

На первый взгляд, мало причин могут заставить посторонних посетить улей Десолеум и все причины связаны с торговлей, которую можно вести через посредников, испытанных в бесчисленных тонкостях клятвы. Но дело в том, что возможная прибыль настолько велика, что глупо от нее отказываться. Так же в улье есть несколько кварталов инопланетников, где они могут чувствовать себя в относительной безопасности чтобы вести свои дела, неудивительно, что эти райны превратились в прибежища космополитизма и экзотики.

В то время, как многие прибывают в Десолеум Прайм, чтобы заняться законной и честной торговлей, есть много вариантов для совершенно противоположного. Здесь правит Безликая торговля незаконными артефактами ксеносов и еретическими предметами, ведь в пустошах имеется еще множество безучастных и пустых ксено-руин. Глубоко под стеклянными слоями часто встречаются кристаллические туннели, ведущие к забытым тайникам вымершей расы, когда-то правящей планетой, и предметы оттуда находят путь обратно в улей и дальше, попадая в руки знати, жаждущей новых острых ощущений или мерзких культов, ищущих знания для своих императоропротивных покровителей. Контрабандисты здорово рискуют, и наименьший их риск то, что они могут быть пойманы санкционариями. В гораздо большей опасности находятся их души, которые открыты для Хаоса богохульными артефактами. Некоторые даже утверждают, что причина, по

которой были в далекие времена уничтожены ксеносы, была не война, а последняя возможность предупредить потомков об огромной опасности и самим избежать ее. Если это правда, то эта жертва была напрасной, что доказывают случаи заражения в многочисленных трюмах амбициозных торговцев.

Остальные же приходят на Десолеум в рамках паломничества, так как местные пустоши хранят следы великой битвы, прошедшей в тёмные дни Великой Ереси. Множество рассказов свидетельствуют о жертвах, которые принесли десолеумцы для того, чтобы сбросить оковы Воителя и помочь верным Императору легионам в изгнании предателей. Тысячи набожных паломников прибывают каждый день, как часть великого паломничества, которое ведет их по равнинам и через улей, далее следуя в Таур и другие Святые станции Аскеллона. Этот маршрут обслуживается множеством кораблей, самыми могущественными из которых является *Неназванная Клятва* , флагман династии вольных торговцев Анзафорр. Этот бесстрашный легкий крейсер типа Неустрашимый постоянно курсирует между Десолеумом и Тауром в рамках продолжающегося покаяния за буквально пропитанную кровью торговую войну с династией Сурена десятилетиями тому назад. Большинство паломников умирают на этом пути, но знают, что их души точно завершат путешествие, даже если их тела предадут их

Строение улья Десолеум Прайм

Как и многие великие улья Империума, Десолеум Прайм выглядит как гора из пласстали, напоминающую оживленный термитник невозможных размеров. Самая высокая точка, известная как Зенит, является местом управления улья, и, действительно, здесь находится резиденция планетарного губернатора, леди Ауд Киллиан, наследственной леди Десолеума. Большая часть фактического правления проводится через Консорциум, орган, занимающийся прибылью и ведением торговли, занимающийся этим бесчисленные поколения. Несмотря на то, что Консорциум является полем боя для многочисленных фракций, непосредственные конфликты между членами достаточно редки; большинство фракций вместо этого в ситуациях, где необходимо насилие, используют прокси-силы, такие как банды или подкупленные санкционарии.

Самая верхняя точка Зенита находится на краю самой атмосферы, с крепким металлическим шипом, известным как Хорда, выступающим на несколько километров в Пустоту. Хорда проходит через середину улья в глубины под землей, проходя даже ниже Подулья и Темноты, и никто не видел ее окончания. Многие утверждают, что значение Хорды не только в физическом поддержании громады улья; имеются даже легенды о том, что Хорда существовала всегда, и это улей был воздвигнут вокруг нее. В Зените размещены сливки аристократии улья наряду с мощными представителями Адептус Терра, и изысканным Министорумом, проводящим службы как для нобилей, так и для важных внепланетников. Есть несколько небольших посадочных площадок для челноков, так что элите не нужно подвергаться опасностям при путешествии за границы улья.

Под Зенитом находится Верхний улей, так же известный как Шестерни, где работают Великие дома Консорциума и обитает большинство малозначительных дворян. Рабочие, обитающие ниже, могут лишь мечтать о подобной роскоши, ведь даже нижние уровни здесь весьма элитны, так как обладают окнами с солнечным светом, позволяя насладиться пейзажем огромного облака ниже.

Несмотря на невообразимую роскошь этих областей, их население постепенно снижается. Древние, малопонятные археотековые системы, которые поддерживают их, медленно отказывают из-за износа. Верх уровня закрыт для проживания, чем пользуются иногда проходящие здесь тайные собрания. Как и их окружение, клятвенные механизмы тех, кто проживает в Верхнем улье невероятно роскошны, как и подобает их высокому статусу, но многие из них тускнеют и даже прекращают работать.

Львиная доля Десолеум Прайм — это основной улей, часто называемый город Десолеум, район, на который приходится большая часть населения и промышленности. Предприятия в этом регионе управляются домами Консорциума и их видят все жители города Десолеума. Данные предприятия установлены посреди улья и генерируют основной поток экспорта планеты. Огромные фризеры охлаждают верхние уровни этой части улья, так как производство постоянно выделяет множество тепла. Целые метры зеленоватого льда нарастают на потолках, образуя границу между Верхним и Основным ульями. Огромные сосульки из грязной воды так же образуются на стенах Десолеума. Очень часто длинные многометровые наросты опадают вниз, оставляя ужасные шрамы на внешней оболочке улья, когда они падают вниз по всей его длине с ужасными звуками, слышимыми даже в самом улье.

Эта территория населена всеми классами и является наиболее высоким уровнем, который доступен для нанятых Консорциумом банд, так как создана для бизнеса их хозяев, а не для явного насилия. Граница между Основным ульем и его тёмными глубинами весьма различна и может изменяться от места к месту.

И чем ниже опускаешься, тем воздух становится более затхлым и влажным, а свет более тусклым и прерывистым. Дождь из зловонных вод, стекающих вниз по уровням, покрывает всё вокруг масляным слоем. И хотя нет чёткого разделения, часто можно встретить охранников, следящих со своих постов, чтобы подульевое отребье держалось подальше от их поста; в некоторых районах даже есть огромные баррикады и крепости для защиты особо важных территорий, расположенных в нижней части Основного улья. Районы неподалеку от границы контролируются организованной преступностью, что удерживает отребье от торговых постов и жилых хабов. Граница определена больше желанием и возможностью санкционариев патрулировать территорию, чтобы отгонять изгоев или кого похуже. Их основная задача состоит в защите границы и их абсолютно не волнует, кто спускается ниже и почему.

Истинные глубины начинаются примерно на уровне земли, где есть несколько выходов на окружающую улей пустошь. Подулье является настоящем домом для презревших свои клятвы или для тех, кто вообще никогда не слышал о подобных вещах. Здесь живут самые отъявленные банды; именами Клятвопреступников и Ульевых червей пугают не желающих спать маленьких жителей улья и отказывающихся платить торговцев. Большинство обитателей улья никогда не слышали о Холодных охватах или Красных каплях, не говоря уже о том, чтобы посещать подобные жуткие места, но многие слышали о Каскадах или бесчестных Глотках, где местные обитатели хотят всего и всех, что смогут захватить.

Ниже Подулья располагается территория, по сравнению с которой Подулье предстает оплотом порядка и организованности. Это Темнота, проникающая вглубь планеты так далеко, что невозможно нанести ни на одну карту. Огромные озера, созданные из вечно стекающих вод, падающих с более высоких частей улья, образуют еще один регион внизу. Чудовищные существа живут в этих, казалось бы, бесконечных глубинах, скрытых в тёмных водах, освещаемых только огнем их шкур, когда они поднимаются за пропитанием.

Ульятрясения периодически атакуют Десолеум, заставляя перемещаться вверх и вниз его огромную массу, делая Тьму еще более опасной; пещеры схлопываются, поскольку рушится их опора, но это лишь открывает древние полости заново, будоража искателей сокровищ. Легенды говорят, что в темноте существуют чудесные археотеховые устройства, такие как гравитаторы, способные поднимать звездолеты, неисчерпаемые источники энергии, способные растягивать нашу реальность и кошмарных стражей, убивающих шёпотом. Достаточно найти хотя бы осколок от этого богатства, чтобы даже последний дуралей смог в одночасье вознестись к высшим эшелонам общества улья. Здесь есть крупные поселения—больше, чем кто-либо может представить — где мутанты, еретики и другие ужасы живут, строят и сражаются друг с другом. Лишь немногие способны отправиться во Тьму в поисках сокровищ к острыми ощущениям или монстрам, которые бродят в дрожащем освещении и затхлом воздухе. И еще меньше вернется.

Железное сердце Десолеума

Десолеум управляются с ошеломляющих высот Великих шпилей и медленно сгнивает в Подулье, но истинная цель и жизнь города заключена в Основном улье. Каждый день бесчисленные монструозные заводы производят огромное число вооружения и амуниции для работы военной машины Империума, еще на чуть-чуть откладывая распад сектора.

Большая часть среднего улья наполнена бесчисленным множеством суетящихся рабочих, обслуживающих производственные линии день ото дня. Эти послушные работники внимательно исполняют указания своих клятвенных механизмов, выполняя задания своих руководителей на пределе своих возможностей. За множество столетий непрерывной работы средний улей повидал многое: от голодных бунтов до полноценных войн. Однако даже самый прочный фундамент может дать слабину. По-видимому, респектабельное и уважаемое ядро среднего улья скрывает опасный уровень девиации, преступности и беспорядков. И хотя средний улей все еще и близко не сравнится по уровню опасности со своим нижним братом, он всё ещё далёк от того, чтобы считаться безопасным местом для тех, кто не имеет влияния или власти.

Игнатьевское вооружение

Логотип заводов “Игнатьевского вооружения” на лазгане известен как знак качества в секторе Аскеллон, так как фокусировочная линза, изготовленная там, не имеет равных. Эта безупречная репутация и огромные рынки сбыта обеспечивают обитателей шпилей бесконечной рекой дохода, большую часть которого они благоразумно инвестируют в поддержании производства своего источника дохода. Рабочие на здешних заводах гордятся своей формой и порой задерживаются сверхурочно, дабы не уронить честь и качество своей торговой марки.

Только между гордыми от подобной славы рабочих ходят слухи о том, как изготавливаются знаменитые линзы завода. Точность их изготовления ставится под сомнение завистливыми мастерами других предприятий или даже приписывается тайным машинам нечеловеческого производства, скрытым глубоко внутри завода. Если и есть доля истины в этих слухах, то она хорошо охраняется, но в конечном итоге гордые рабочие Игнатьевского вооружения (или даже еще более гордые владельцы) готовы слушать подобные слухи, пока не изменится текущее положение дел.

Связь в улье

Дальняя связь в улье Десолеум — дело сложное. Толстые пластелевые, камнебетонные и железные стены, которые формируют основную массу улья, могут создавать достаточно серьезные помехи для вокс-передачи. Чтобы облегчить эту ситуацию, по всему городу расставлены вокс-усилительные башни, особенно в верхних уровнях Основного Улья и в Верхнем Улье. Разнообразные группы владеют и поддерживают эти башни в рабочем состоянии, включая членов Консорциума, знатные дома и правительственные структуры улья. Второе предназначение башен — контроль вокс-передач проходящих через них. Огромные кабеля проходящие по части улья позволяют передавать данные, вокс-сообщения и иногда видеоинформацию между различными точками. Хотя, это редкость, чтобы связь была доступна более чем в нескольких километрах от одного места до другого.

Кабеля передачи данных и технология вокс-сети в основном доступны только могущественным и влиятельным людям. За пределами Зенита и Шестерен, многие из этих технологических чудес зачастую в плохом состоянии и ненадежны. Здесь нет сплошной сети передачи данных, и большинство кабелей связаны лишь с небольшим числом терминалов, а иногда лишь с парой точек. Для тех, у кого нет доступа к вокс-станциям и кабелям данных, или требуется повышенная степень конфиденциальности, имеются службы курьеров. Соперничающие службы предлагают различные конкурентные преимущества, как например быстрые серво-черепа Дома Ауспион или воины-посыльные Гильдии Валоспекс, клянущиеся отдать свои жизни, если придется, ради доставки сообщения.

Нефритовое литьё

Контроль и обслуживание заводских установок, как правило, это ответственность спонсоров из благородных домов шпилей. Однако некоторые заводы производят технологию слишком редкую, уникальную или продвинутую, чтобы позволить остаться ей в руках технически неграмотных специалистов, переводя их под непосредственное наблюдение Адептус Механикус. Нефритовое литье (названное так за яркий и чистый зеленый цвет мониторов, производимых там) является одним из таких производств. Продвинутые автофабрикаторы под руководством старшего техножреца собирают емкие компоненты в сенсорные массивы для пустотных кораблей. Автофабрикаторы — это технологическое чудо, способное при помощи магосов воспроизводить и собирать полные сенсорные массивы в течение нескольких месяцев при наличии достаточных материалов — мгновение по сравнению с обычным темпом постройки пустотных кораблей.

К сожалению, некоторые низкоуровневые техножрецы в храмах Омниссии Десолеума с завистью смотрят на Нефритовое литье и жаждут в одиночку управлять уважаемыми автофабрикаторами. Дошедшие до высших магосов Аскеллона отчеты гласят, что Нефритовое литье обслуживается без подобающего почтения и что нынешние его хранители нарушили важнейшие ритуалы. Если запрос удовлетворят, это остановит производство на десятилетия.

Великий храм Клятвы

Достаточно скромный по сравнению с позолоченными мраморными зданиями аристократов шпилей, Великий храм Клятвы является самым старым и самым почитаемым собором, используемый для показа Имперского кредо рабочим в святые дни и праздники. Его изношенные скамьи могут вмещать десятки тысяч за раз, но настолько велик его престиж, что много раз приходилось вводить разрешение на вход во время религиозных праздников. Даже фестиваль, который освобождает от работы одного человека из ста, увидит сотни тысяч запросов на посещения храма.

Естественно, что невозможно для храма принять всех, и большинство просителей и паломников перенаправляются в меньший дом поклонения. Большинство работников флегматично принимают свои разбитые надежды, но часто есть те, кто возмущается, будучи развернутым от ворот.

Рабочий дом

Дом рабочих — одно из немногих респектабельных мест отдыха в Основном улье. Его посетители могут свободно заниматься всем: от крепких алкогольных напитков и горячих блюд до азартных игр, где они могут делать ставки на свои скудные зарплаты. Заведение имеет привилегию предлагать фривольности, отправляя урожай рабочих (обычно те, кто слишком много позволял себе и оказался в долгу) отработать долг в течении нескольких часов.

Этот редкий источник отдыха уже давно является источником сброса пара для бесчисленных работников улья. Даже те, кто не может позволить себе посетить заведение, утешает себя обещанием вечера в Доме после следующей смены, или через одну. Однако на протяжении своего существования Дом Работников сталкивался с растущим давлением на всё более высокие рабочие квоты и ему пришлось стать строже в отношении сбора долгов. Обещание прощения долгов мало работает, так как все больше рабочих отправляется на двойную смену после ночи в Рабочем доме.

Присяжные сборщики неизменной десятины

Пускай преступления и правление банд является основой жизни Подулья, на уровнях выше предпочтителен более приличный способ решения проблем. В Основном улье те, кто обладает талантом и определенной ловкостью рук, формируют нанятых аристократией их шпилей санкционариев. Некоторые работают в качестве мастеров или старших смены на особо изнуряющих условиях. Другие присоединяются к «рабочему братству», такому как Присяжные сборщики неизменной десятины — банде, спонсируемой непосредственно властью.

Присяжным сборщикам поручено увеличить доходы дворян, которые их спонсируют. Теоретически это не окупало бы усилий, так как рабочие, которых они трясли, едва ли могут заинтересовать околокриминальное рабочее братство. Истинна сложнее, так как Присяжных чаще всего направляют на производства конкурентных семей. Эффективность этих заводов неизменно падает, так как рабочие становятся голодными, избитыми и запуганными. Преступления против производства являются серьезным злодеянием, поэтому санкционарии не раз разгоняли членов Присяжных, однако те вновь и вновь набирали новых братьев на деньги своих покровителей.

Старшие смен

Все «рабочие братства» Десолеума, по сути, являются легализованными бандами, но некоторые особенно много внимания уделяют правомерности своих действий, в отличии от остальных. На протяжении многих веков Старшие смен оставались лояльными, если использовался жесткий способ поддержания дисциплины. Их силовики выслеживали любого рабочего, пропустившего рабочую смену и подтверждали его отчеты, гарантируя выплату потерянной продукции. Когда квоты росли, Старшие нанимались как дополнительные прорабы на производственные линии, поддерживая там боязнь Бога-Императора.

К сожалению для этой гордой, хотя и несколько отвратительной традиции, последние руководители братства более озабочены прибылью Старших, чем их задачами. Фокус внимания Старших сместился на выбивание платы с ленивых рабочих вместо предотвращения прогулов. Некоторые работники соблазняют свою смену обещаниями взяток или откровенно обманывают только для того, чтобы сбежать с работы, в то время как Старшие подтверждают их слова в надежде на щедрую оплату.

Логово Людмилы

«Логово», как обычно называют его посетители, является типичным примером менее влиятельного развлекательного центра в среднем улье. Подобные есть в каждом жилом хабе, подвергаемые регулярным рейдам как силам правопорядка, так и более уважаемым рабочим братствам. Тем не менее, Логово Людмилы особенно опасно в свете своей живучести. Рейды закрыли его несколько раз, но его загадочный и таинственный собственник каждый раз открывал его в другом месте. Эти события дарят ему странное очарование и сомнительные личности из разных хабов каждый раз приходят проведать его на новом месте.

Разрушенная литейная

Мануфактура, официально названная «Рабочий завод Ноль-Ноль-Альфа-Пять», среди гуляющих мимо его возвышающихся стен получила прозвище Разрушенная литейная. Ее машины и ее залы абсолютно целы и в прекрасном состоянии, но неоднократные инциденты, связанные с неисправностями и гибелью множества людей, внушили местным жителям суеверный ужас. Адептус Механикус закрыл завод почти два десятилетия назад, что только увеличило мрачную репутацию на многих уровнях улья.

Техножрецы не обнаружили ничего, что указывало на неслучайность повторяющихся несчастных случаев и они готовы признать предприятие готовым к работе. Если они это сделают, вполне вероятно, что вместо рабочих бригад в ворота постучится полноценный бунт — так велика сила этих страшных легенд.

Банды Десолеума

В Подулье, где санкционарии воздерживаются от патрулирования, нет закона, окромя ствола пистолета. Здесь правят банды, бесчисленные группы смертоносных бойцов, которые вырезали территории в глубине ради самих себя. Полагаясь на грубую силу, злобную хитрость и отчаянную готовность на что угодно, что принесет им выживание, они стали опасной силой на планете, войдя в злобные легенды, распространенные за пределы планеты. Банды, как правило, имеют опыт городских боев, поэтому Имперская гвардия с удовольствием берет их для пополнения своих гренадерских рот. Если бы они действительно были объединены сильным лидером, они бы смогли захватить весь улей за день, а планету — за неделю.

В то время как они правят нижними территориями, эти банды ищут способ войти под патронаж одного из великих домов Консорциума, а на протяжении веков между имеющими мало общего фракциями образовалась взаимная договоренность. Судьба банды и дома становятся общей и скачки или торговые войны между бандами могут стать настоящими соревнованиями между домами; побежденный лидер банды никогда не узнает, например, что его неудачная перестрелка стоила его покровителю потери такого престижа, который будет восстанавливаться не одно поколение.

В Консорциуме банды находят источник финансирования, достать который у них больше нет возможности. Связанные банды иногда допускаются в Средний улей, где те могут найти новые ресурсы и рынок сбыта археотека, найденного во Тьме. В бандах Великие дома Консорциума находят слуг для выполнения личных задач, которые Дом не может публично признать, начиная убийством и заканчивая контрабандой.

Не все банды спонсируются членами Консорциума — некоторые не более чем группы, собранные вместе для выживания или ради общего интереса. Религиозные секты, слишком проблемные для жизни выше, некро-культисты, еретики, техно-банды, работающие под руководством сумасшедших и одержимых техножрецов, изгнанные санкционарии, знающие, что в других местах их убьют на месте, развратные дворяне и их слуги, изо всех сил пытаются выжить: все они борются за выживание в адских глубинах Подулья.

Несмотря на ошеломляющее разнообразие, многие из многочисленных банд улья Десолеум принадлежат к одному из нескольких доминирующих объединений. Не существует формальной структуры, связывающей эти общности, но они имеют общие культурные ценности и характерные идиомы. В пределах каждой общности существует множество конкретных банд, каждая со своим ярким названием и особенностью одежды. Некоторые из них слишком бесчестные или дикарские, чтобы их можно было увидеть в Основном улье, в то время как большинство из них имеют по крайней мере несколько отдельных бригад, способных сдерживать свое насилие достаточно долго, чтобы иметь дело с остальной частью улья. Самыми печально известными объединениями являются Плотерезы, Смертомаски, Заоблачники, Технобанды и Разукрашенная толпа, но существуют их гораздо больше, ревностно охраняющих свои границы и готовых вспороть брюхо пересекшим ее.

Плотерезы

Известные банды: *Родословная, Короли скальпелей, Растерзатели, Красные львы, Острые ангелы* .

Как следует из названия, эти джентльмены любят ножи и почти исключительно используют только лезвия; ножи, мечи или любое другое оружие с острой кромкой. Отказавшись от стрелкового вооружения, они отточили мастерство использования метательных ножей в качестве основного оружия дальнего боя. В бою Плотерезы агрессивны и быстры, они ставят в приоритет ловкость и скорость. Они молчаливые сталкеры, предпочитающие подкрадываться или организовывать засаду на своих врагов; однако, когда начинается битва, они громко вопят, вскрикивая с каждым порезом, который они наносят. Плотерезы ценят личные схватки, но предпочитают наносить тяжелые раны, а не убивать, поскольку это гарантирует, что их враги навсегда запомнят, с кем они сражались. Многие их лезвия максимально изогнуты для нанесения максимального урона, некоторые наносят нейротоксины на свое оружие, чтобы продлить боль жертвы от каждого удара.

Многие Плотерезы занимаются шрамированием, чтобы отметить посвящения, запоминающиеся бои, значимые события и тому подобное. Боевые раны, если они получены в личной схватке, часто обрабатываются красителями для превращения раны в хорошо видимые шрамы, которые члены банды подвергают дополнительным порезам, дабы показать, чего они достигли. Как и во всех многочисленных группировках Десолеума, новобранцы подвергаются

изнурительной инициации, в данном случае при помощи клинков и крови. Длинный медленный болезненный срез делается вдоль одной руки, который долженпроходить как минимум от запястья до локтя. Кровь и костная пыль мертвых членов добавляются в разрез, дабы остался впечатляющий шрам. Наиболее ценны длинные ровные шрамы, указывающие, что новичок принял инициацию без всякого волнения.

Предания банды утверждает, что Плотерезы были основаны членами отряда воинов с дикого мира, которые прибыли на планету для подавления восстания в улье. В рассказах, переданных от мастера клинка к мастеру клинка, этот отряд обвинялся в мародерстве и должен был быть уничтожен, но вместо этого скрылся в глубинах Десолеума. Мастерство с их любимыми клинками сделало Плотерезов мощной силой в Подулье и многие другие банды начали копировать их стиль.

Вскоре после создания от банды отделилась ещё более жестокая группировка, называя себя Плотедробители, взявшие на вооружение более экстремальное цепное оружие. Эти бандиты еще более жестоки и кровожадны, чем их предшественники, и используют в качестве стандарта такое оружие как цепные мечи и цепные топоры, многие из которых дополнены шипами и крюками для нанесения еще более ужасающих ран. Они также использовать меньшие цепные клинки и огромные цепные глефы, а особо маниакальные — цепные кастеты.

Плотерезы чрезмерно агрессивны и часто набирают новобранцев из числа изгнанных из других банд за чрезмерную жестокость, жажду битвы и беспричинную потребность в насилии. Некоторые банды, даже не зная и не понимая этого, медленно погружаются Хаос, поскольку их жажда крови и боли становится слишком подавляющими. Их шрамы аккуратно изменяются, становясь похожими на знаки Кхорна или Слаанеш поскольку их деятельность вызывает благословение этих Разрушительных Сил.

Маски смерти

Известные банды: *Лживые лица, Кожевники, Костелюбы, Смертокожи*

Маски смерти — это некро-культисты, которые поклоняются смерти во всех своих разнообразных формах. Каждый бандит создает и надевает маску скальпа своей первой жертвы, хотя некоторые заменяют ее новой маской, дабы отметить особенно незабываемую смерть. Прекрасно выделанные маски с небольшим количеством меток или стяжков — это признаки высокого статуса, особенно если можно узнать владельца кожи. Остальная часть гротескной одежды Масок смерти состоит в основном из толстых кожаных ремней, покрытых костью и металлом, а также набедренные повязки из гладкой кожи. Они носят тотемы из резной кости, челюстей и привлекательных лакомых кусочков, таких как пальцы и уши. Черепа от памятной смерти или возлюбленных носят на поясах или на цепях. В отличие от большинства банд, они не рискуют попасть в Верхний улей Десолеума; многие считают их лишь страшилкой для работяг, отказывающихся от своих клятв.

Большинство Масок смерти здоровенные и крупные мужчины; в отличие от большинства других обитателей Подулья, они всегда едят хорошо, так как у них остается много мяса после снятия кожи. Они обмазывают свои тела жиром, делая свою кожу прогорклой и неприятной. Не бывает женщин среди Масок Смерти, так как по их кодексу запрещено все, что связано с производством жизни. В бою банда Масок Смерти предпочитают использовать огромные молоты и дубины, пытаясь избить своих противников до смерти. В случае необходимости, для дальнего боя они предпочитают примитивное оружие вроде автоганов и тяжелых стабберов, и чем бы ни был вооружен член банды, он никогда не появится без маленького, но чрезвычайно острого ножа.

Одна особенность, замеченная за Масками Смерти,— это их привычка наблюдать за последним моментом смерти своих врагов. Смертельно ранив врага, они очаровано и пристально смотрят на умирающего врага в его гаснущие глаза, игнорируя окружающих. Вне боя они проводят сложные ритуалы праздника смерти каждого своего члена. Некоторые утверждают, что эти ритуалы увеличивают их власть над живыми, что является спорным, но жутким вопросом, учитывая их текущую смертоносность.

Заоблачники

Известные банды: *Длинноногие франты, Личики, Стильные убийцы*

Среди ужасных банд Десолеума, банда заоблачников известны не только за свою смертоносность, но и за жестокость. Члены банды исключительно из верхней части улья; большинство из них хулиганы из благородных семей, те, кто не включены в линию наследования и постоянно становился источником конфузов для своих домов. Некоторые изгнаны на более низкие уровни; другие оставили дом самостоятельно, в надежде далеко сбежать. В отличие от всех остальных обитателей улья, они фактически видели не только небо, но и смотрели вниз на ядовитые облака под ними, так же, как они видят почти всех остальных в улье.

Бывшие дворяне из шпилей, которые были опозорены, изгнаны или высланы возглавили некоторые из этих банд до уничтожения или насильственной вербовки в Десолеумские Клятвенные Гренадеры. Их грубые, но стильные манеры быстро привлекают тех, кто только попал в нижние области улья, предлагая защиту и товарищества других социальных рангов. Другие просто приводят свои свиты последователей для прохождения на нижние уровни Подулья, но только обустроившись на месте, новые банды зачищают и контролируют территории при помощи мощного оружия, принесенного с собой.

Банды заоблачников известны своей экстравагантностью стиля и извращенной свирепостью. Волосы уложены в сложнейшие прически, созданные с использованием гор статик-геля и пен с блестками. Некоторые банды щеголяют в изысканных масках, в то время как другие носят обсидиановые оттенки, которые роскошно смотрятся с жидкими узорами из изменчивых цветов, чтобы сохранить их идентичность в течение всего

времени или будучи просто жеманством. Их одежда сочетает в себе стиль и опасность, например, подбитые стеганые жилеты с карапасной чешуей, шелковыми капюшонами из мононитевой флакткани и богато украшенные перчатки, скрывающие металлическое покрытие. Множество продуманных спортивных накидок, заостренные сапоги, узорчатые леггинсы и богато украшенные шляпы, все это из неслыханных в этих низовьях материалов. Обсуждения чья мода наиболее передовая скатываются в поножовщину, окрашивая все в красный.

Заоблачники удивляют тем, что всегда используют чрезмерно благородные манеры, так они издеваются над своими врагами, наслаждаясь своей продвинутой лексикой и стараются принизить окружающих перед стартом кровожадного штурма. Может показаться, что эти джентльмены относятся к своим действиям как к шутке, но большинство из них совершенно безумны и рассматривают остальных окружающих как низших зверей, которые существуют только для их собственного развлечения. Хотя их поведение может изысканным, судя по всему, заоблачники — садисты-психопаты среди самых опасных обитателей смертоносной пустоши Подулья.

Технобанды

Известные банды: *Железные поджигатели, Медные люди, Любители шестеренок, Зубчатая передача.*

Восхищенные технологиями, эти банды поклоняются машине, многие из них имеют тесные связи с агентами Культа Механикум из более высоких уровней улья. Большинство членов имеет низкокачественную и плохо установленную бионику и импланты; не дожидаясь, пока фактическая травма потребует замены, они выполняют операции, как только их изготовленные в улье устройства считаются пригодными для имплантации. Их бионика груба, но весьма мощная, и носить члену банды имплантат собственного производства весьма почетно. Те банды, которые возглавляются изгнанными техножрецами или техноеретиками, обладают поистине удивительными образцами бионики, вводящих в ступор Механикус из верхних уровней.

Эти бандиты молятся своим пушкам (часто буквально), особенно любому энергетическому оружию; бывало, войны объявлялись только за обладание одним плазма-пистолетом. В бою технобанды часто имеют прекрасную огневую мощь, но им не хватает навыков для работы с ней. Многие стараются вместо этого починить транспорт и другие машины на просторах Подулья. Некоторые банды владеют сервиторами, в основном захваченными в рейдах с верхнего улья. Некоторые создают своих сервиторов из лоботомизированных бандитов с имплантированными экспериментальными аугментациями. Они редко живут долго.

Они облачаются в тяжелую рабочую одежду, которая всегда обрезана, дабы похвастаться своими механическими улучшениями. Многие щеголяют лысыми головами и красят кожу металлической краской или даже щеткой с расплавленным металлом, дабы подчеркнуть свою близость к машинам В то время как большинство не хранит свои клятвенные механизмы, они пытаются создать свою собственную неполноценные версию, больше для имитации механического стиля, чем как символ присяги. Многие технобанды имеют обширные каналы связи с техностарателями, которые тралят озера отстоя в поисках ксенотеха и археотеха и если где-то произошло техническое открытие, эти банды узнают о нем в числе первых.

Разукрашенная толпа

Известные банды: *Игольные парни, Разукрашенные ангелы, Кровь чернил, Симпатичные кожанки*

Недавнее отделившиеся от плотерезов, Разукрашенные толпы любят украшение плоти больше, чем просто вырезанные шрамы. Красочные чернила смешивают с разрезом в плоти превращаясь в сложные татуировки, которые, наконец, заставили одну из банд, Разукрашенные ангелы, сломать свой церемониальный длинный нож и оставить своих прародителей. Несколько других банд последовали этому примеру, а новые банды возникали до тех пор, пока Разукрашенные толпы не стали сильны в своем собственном праве.

Разукрашенные рассматривают себя как художников и очистителей для своих интересов. Отчаянно защищая свои мастерские по производству красок, они аккуратно выталкивают непрошеных гостей, стараясь не повредить только что законченные рисунки. Многие татуировки выполняются с помощью люминесцентных красок, светящихся в темноте или металлических красок, которые отражают свет в славных узорах, заставляя окружающих восхищаться. Для этих бандитов татуировки больше, чем украшение: это история, способ увековечить память о важных событий и персонажах, дабы никогда их не забывать. Толпа использует специальные клановые татуировки для обозначения важных событий, впечатляющих убийств, погибших родных и личных событий. Некоторые из наиболее старых членов банды представляют собой фактически живую историю, повествуя о ульетрясениях, важных битвах и других событиях, навсегда оставшихся в памяти банды.

Посвящение включает в себя сложную картину, обычно на груди или спине, прославляя символ банды уникальным образом. Он выполняется с помощью тяжелых толстых игл, для гарантии особенного незабываемого шедевра. У опальных членов все татуировки очищались (вместе с кожей), после чего их сбрасывали по Тьму, пока их крик не затихал средь гула поддерживающей жизнь улья машинерии.

Эти бандиты наслаждаются использованием разрывных снарядов и фраг-гранат в бою, считая искалеченную плоть наихудшим из возможных оскорблений; многие подобные банды создают собственные кислотные гранты из вод отстойников. Они редко носят доспехи, так как Толпы считают татуировки важнее, чем защита, но впадают в ярость, если враг сумел повредить их кожу. Их краски являются главной визитной карточкой; когда они отправляют сообщение соперникам, то обычно делают это с захваченным врагом, на котором располагается их послание и отправляя его обратно (или отсылают по частям, если сообщение требует длительной переписки). Некоторые враги просто используются в качестве практики, а особенно хорошие результаты снимаются и монтируются на сложной раме для восхищения всех Толп.

Банды одеваются достаточно откровенно. Для них лучшая одежда — это украшенная кожа. Чем больше разрастается рисунок, тем меньше и меньше они носят одежды, предпочитая дискомфорту возможность похвастаться татуировками. Некоторые щеголяют перьями или другими объектами, пронизывающими их кожу как украшение, или как возможность противопоставить рукоделию. Лидеры банд часто наносят сложные электротату, отличающиеся размерами и моделями, татуировки из крови ксеносов, медленно корчащиеся все время, эзотерические плотные чернила, которые необычно реагируют на каждое прикосновение нового ДНК, метки из вживленных драгоценных камней и благородных металлов и множество других сверхнеобычных художественных усилий. Некоторые из них стали настолько известными, что дворяне нанимают охотников за головами для добычи этих шкур для показа на следующей пирушки в Зените; такова их расплата за гордость татуировками и многие лидеры охотно принимают подобную судьбу.

Энкиду

Население: неизвестно (приблизительно несколько миллионов)
Тип десятины: Нет
География: покрытая лесами планета, ледяные пустоши на полюсах
Тип правительства: удаленный протекторат
Планетарный губернатор: адмирал Юкон Дзанн
Присутствие Адептус: отсутствует на поверхности, Адептус Терра и Адептус Механикус на орбите
Армия: блокадный флот, расположенный на орбите
Торговля: нет

Энкиду — это мир невероятно густых, тёмных лесов и бесконечных болот. Невероятное множество страшных зверей, большинство из них бросает вызов всей классификации, и ни один из двух, казалось бы, не соответствует даже самому широкому определению. Так бессмысленно враждебно все виды зубов, когтей и щупалец, которые доминируют над погруженных во мрак землях, в которых дикое человеческое население должно жить высоко в огромных, извилистых и искаженных деревьях. Воины обмазаны яркими красками защищают деревни, сделанные из дерева и металлических обломков предыдущих попыток покорить планету. Хатки представляют собой грубое соединение броневых плит и одной из сторон деревьев, связанных вместе с канатными мостами, на которых воины-часовые непрерывно следят за в хищными тварями внизу.

Люди Энкиду выносливы, поскольку только самые крепкие выживают в подобной среде. К тому же, даже учитывая кровожадный характер местных животных, не они являются основной причиной смерти на планете. Скорее, их собственный жестокий характер объясняет, почему большинство смертей происходят в войнах за соседние ветви, мертвые служат кормом для зверей внизу и, возможно, отговаривает их от риска подняться наверх. Из бесчисленных тысяч деревень нет ни одной, что была бы ни разу не затронута войной, хотя бывает краткое затишье, дабы победитель насладился плодами своей победы. Вместо того, чтобы оккупировать территории проигравших, победители забирают побежденных в рабство. Таким образом, каждое племя разделено на два постоянно меняющихся класса: представители правящего племени, которые являются свободными и могут взять пленного, и тех, кто лишен свободы, будучи рабом. Этот статус приобретается очень легко, заставляя работать от рассвета и яростно сражаться, но примечательно то, как спокойно они признают свой новый статус в случае поражения. Будучи частью племени, даже рабы сражаются в битвах; у них таким образом есть шанс пленить противника и вернуться в племя свободными. Отступление и бегство немыслимы; более того, в языке энкидунийцев нет даже такого слова и понятия.

Энкиду вписано в историю сектора, поскольку такие вещи существуют, и его ключевое расположение является одной из мощнейших сил Аскеллона. Сейчас, спуск на поверхность Енкиду запрещён, а подписанный тысячелетия назад декрет всё ещё предотвращает его благодаря блокадному флоту на орбите. Мало кто из окружающих помнит об истинных причинах подобного запрета, известно лишь то, что приказ не отменен, поэтому его нужно соблюдать и новые корабли усиливают блокадный флот каждое поколение. На поверхности население мира продолжает свои бесконечные войны, пускай этот Имперский мир и находится под протекторатом.

Око бури

Не сохранилось известных упоминаний об открытии Энкиду. В первую очередь это разрозненные сноски к более важным историческим событиям, таким как Падение Карсиса или разрушение системы Либрис. Все они занимают немного места в базах данных и только две из них старше тысячелетия.

Младший служитель Адептус Администратум с Юноны начал находить связи между субсектором Туле и скрытым массивом данных, касающихся системы Энкиду. Записано множество имен миссионеров, отправившихся на планету и ни одного, кто бы вернулся. Он нашел сорок семь экземпляров упоминаний посадок кораблей вольных торговцев или пополнения воинских соединений, но не было свидетельств, что люди покинули поверхность мира. Дальнейшие расследования выявили даже факт пропажи планетарного губернатора. Это происшествие было должным образом зарегистрировано, но оказалось погребено под горою других данных, поступающих из Администратума и, соответственно, забыто на долгие годы.

Второй источник известен как глава из откровения архимагоса Капелакса относительно Пандемониума. Почти затерявшееся упоминание среди многоуровневых диаграмм мощности, описывающих ярость Инфернального шторма, планета описывается как единственное спокойное место. Эта область оказалась так мала, что долгое время оставалась незамеченной множеством исследователей, пока одна из последних фракций, посвятившая себя благоговейному исследованию его великой жизни, не сделала открытие. Как оказалось, каждый раз, когда сырые варп-волны начинали закручиваться вокруг сектора, от одного единственного места они откатывались словно бы в ужасе. Группа изо всех сил пыталась объяснить данное явление при помощи сложнейших формул и сохранить открытие в тайне, дабы остальные не узнали про него и, по возможности, отвлекая великих магосов от него.

Позднее Энкиду стал пешкой в общесекторальном конфликте между соперничающими имперскими отделениями. Это было после Междуцарствия Новой Терры, когда сектор был охвачен периодом ожесточенного взаимного обвинения, когда Экклезиархия пыталась завоевать власть над Адептус Терра. Во времена так называемого Катаклизма Душ в конце 36-го тысячелетия, что совпадает с мощным всплеском Пандемониума, Экклезиархия Аскеллона стремилась использовать текущие проблемы сектора в качестве весомых аргументов того, что Император нашел людей, желающих и отказавшихся им помочь. Этим они развязали волну фанатичного искупления. Войны веры бушевали повсюду, поскольку фанатичные ополченцы очищали неправедную систему за системой. Стремясь усилить свою власть, Экклезиархия заявилась во многие миры, найденные в дневниках ранее отправленных миссионеров.

Энкиду был одним из таких миров. Небольшой отряд быстро отправился на планету, но его судьба никого не заинтересовала посреди бушующих бурь конфликтов. После Катаклизма, Экклезиархия старательно объединяла свои свежеоснованные прецептории и тогда же, обнаружив пропажу одной из них, попыталась прояснить ее судьбу. Их фанатизм умножился, когда Капеллаксианские Секреты перехватили обычное астропатическое сообщение в Базилику на Юноне. Автор послания не был установлен, но архи-кардинал, Василий Бордо, посчитал это знаком божественной воли Императора.

Он созвал конклав лидеров Экклезиархии всего сектора в Синоде Аркадии. В течение многих дней обсуждался этот вопрос, пока зачитывались целые проповеди и предъявлялись весомые аргументы. Наконец, архи-кардинал переломил ход обсуждения и его аргументы убедили большинство присутствующих лидеров в его правоте. Была объявлена новая, решающая война веры, направленная на покорение Энкиду, дабы превратить его в оплот верующих, где они смогли бы найти убежище от грязи вечнокипящего Варпа. Но его доверенные прелаты знали, что тайная и истинная цель похода — свержение укоренившегося дворянства Аскеллона и превращении себя в неоспоримого правителя сектора.

Война подавления

Подавление Энкиду, так стала известна эта новая война веры, началась, едва затихли последние раскаты проповеди архикардинала Василия Бордо. Экклезиархия мобилизовала бесчисленное множество верных миров, набила многие тысячи вооруженных людей в огромные трюмы транспортных кораблей для доставки в систему Энкиду. К назначенному сроку, небеса над Энкиду вспыхнули всеми цветами радуги прибывающих кораблей всех размеров и типов. Пройдя через границу континентов, полчища святых воинов влились в леса планеты, в отчаянной попытке отобрать то, что считали благословенной землей. Сам Бордо возглавил первую высадку, церемониальная пламенная пика держалась высоко, поскольку его накачанные химией войска готовились сражаться с врагом, который, как они знали, прячется в этой зеленой тьме. Своим последним приказом он указал, что никто больше не ступит на поверхность планеты, пока он не одержит победу.

Кардиналы в Базилике с нетерпением ожидали слова праведного крестового похода, но на протяжении многих недель хранилось молчание. Наконец, астропатический хор смог уловить одиночное и неполное сообщение из бурного Имматериума, наполненного настолько мощными эмоциональными образами, что половина хора мгновенно сошла с ума. Можно было различить только два слова: «Он знает».

Отлучение Энкиду

С кончиной Бордо, попытки вторгнуться в дикий мир закончились. Остатки Подавителей, сковываемых его крепкой волей, разбежались, а вместе с ними большая часть Экклезиархии сектора Аскеллон. Прошло много столетий, прежде чем Экклезиархия смогла набрать былую силу.

После этого поражения последовал период горячих дебатов и взаимных обвинений, в том, что преемники архикардинала рвутся к власти. Заговорщики среди Экклезиархии ловко добивались назначений на новые должности. Тихая, но смертельная война разразилась среди высших эшелонов, ассасины и инфильтраторы убили десятки старших прелатов.

Экклезиархия сохранила контроль над миром, по последнему указу Бордо он остается принудительно изолированным. Никто не решился нарушить его слово, опасаясь его возвращения. Экклезиархия воспользовалась древними долгами Имперского флота Аскеллона для блокады планеты. Такова сила Бордо, пусть даже погибшего, и таков бескомпромиссный характер бюрократии, сохраняя приказ даже после стольких лет. Однако, несмотря на блокаду, существует много слухов об экспедициях, спустившихся на планету и вернувшихся с нее.

Тайные приземления сохранили видеозахваты ужасающих чудищ на земле и воющих туземцев на деревьях. Часто эти записи — всё, что сохранилось перед показом ужасающих электрических дуг, прежде чем изображение растворяется в статике. Слухи в барах Порт-Аквилы говорят, что планета завалена разбитыми кораблями и руинами первоначальной колонии, но плотные леса скрывают детали даже от сканера орбитального ауспекса. Одна хвастливая история даже рассказывает об огромных, посеребренных корпусах, наполовину похороненных в пышной земли. Некоторые утверждают, что население Энкиду происходит из того же корня, что и аристократия сектора, считая их потомками первоначального колониального флота. Другие настаивают на том, что один из колонизационных кораблей, перевозящих предков обитателей Энкиду, был с полностью рабочей Стандартной Шаблонной Конструкцией. Есть считающие, что на планете в какой-то момент сформировалось поколение пробужденных псайкеров, способных отвлечь внимание обитателей Варпа. Ну и всегда ходят слухи об экспедициях вольных торговцев и Адептус Механикус, безуспешно пытающихся проскользнуть мимо блокадного флота. Кажется, единственное, в чем уверены все окружающие , что мир все еще сопротивляется ярости Пандемониума и, возможно, останется единственным чистым местом, когда ярость шторма затопит Аскеллон.

Податные миры

“Эти так называемые лорды осуждают чужие грехи,
которые сами они же бесстыдно выставляют напоказ.
Они сжигают целые миры при малейшем отличии.
Они не должны делать этого, даже если мы все
утонем в Море душ”

— перехваченная вокс-передача, приписываемая лорду Дайрули во время Злочиния

Другие миры, помимо связанных через Великую Процессию, обладают огромной силой в Аскеллоне. Такие системы могут иметь беспрецедентное влияние во всем секторе, а некоторые даже за его пределами. Некоторые из этих планет утверждают, что они ровесники основания Аскеллона, другим всего несколько тысячелетий, но все они являются крайне могущественными и делящими между собой большую часть торговли, промышленности и призывников Аскеллона.

Авентин

Говорят, что Авентин был колонизирован сразу после того, как люди прибыли в Аскеллон, и, безусловно, его история действительно весьма длина. Хотя он никогда не входил в список великих сил, Авентин всегда был процветающей планетой, но никогда не столь влиятельной, как ей хотелось бы. Это трение привело к соперничеству со многими соседними мирами в суб-секторе Туле.

На поверхности Авентина преобладают бесчисленные тысячи островных архипелагов с плоскими вершинами, между которыми протекает мелководное море, изобилующее морской жизнью. На вершинах плоскогорных

островов, каждый из которых соединен с соседними изящными мостиками, украшенными статуями, изображающими многочисленных святых и других достойных персон. Большинство островов в некотором роде самодостаточны и способны прокормиться из обильного моря. Самый большой остров занимает дворец лорда Саравака, авентинского губернатора, а также казармы и плацы Авентинских Йоменов, его личной гвардии.

Родословная Саравака тянется в глубину Аскеллонской истории, но его предкам постоянно отказывали в заслуженном статусе. Они сражались вместе с армиями, участвовали в штурмах и завершали осады. Тем не менее, лидеры Авентина всегда жаждали большего и сокрушались о своей слабости по сравнению с Десолеумом или Церикс Магнус. Лорд Саравак — человек великих способностей и правитель, который очень любим своим народом. Он принимал священный обет, когда был посажен на трон Авентина и известен как истинный и верный слуга Императора. Он не одобряет многие события, однако является верным слугой префектесы Анастасии XX. Наблюдая упадок сектора и отсутствия решения таких проблем, как рост Пандемониума, он пришел к выводу, что она и правители сектора на далекой Юноне больше не в состоянии грамотно управлять и защищать Аскеллон.

Отдалившись от большей части своих постоянных контактов с Юноны, Саравак фактически вывел свой мир от Империума. Официального отделения не было, поскольку он понимает, что это будет ужасная авантюра. Вместо этого Саравак решил, что его мир должен справляться с проблемами самостоятельно, озвучивая, что честь превыше всего. Что касается жителей Авентина, они больше обеспокоены тем, что виртуальное отделение их господина прошло фактически незаметно. В последнее время он перенаправил их верность на себя, тем самым увеличивая власть над планетой. Готовя свой мир к независимости, он отказался от многих имперских податей. Одной из таких является сдача псайкеров.

На Авентине целый островной архипелаг отведён под заключение любого подозреваемого в псайкерстве, заставляя бояться целую планету его высокие скалы, венчающие мрачную тюрьму. В последнее время Черные корабли реже прибывают на Авентин и Саравак, фактически игнорирует эту область. Тюрьма осталась без присмотра. Никто не может сказать, какие ужасы гноятся в этих стенах, разрушенных штормами, так как подсознательно местное население максимально дистанцировалось от этих островов. Выбраковка псайкеров не происходит, заставляя подданных славить позицию своего лорда. Хотя немногие осмеливаются говорить об этом, все чаще приходят сообщения о, казалось бы, несвязанных и необъяснимых феноменах, от непонятной изморози до кровоточащих следов когтей на стенах.

В это время лорд Саравак размышляет в своем дворце со своими верными советниками и телохранителями. Ему еще предстоит осознать, что его гордость и решимость предотвратить гибель всего сектора фактически послужит причиной смерти его собственного мира. Никто не знает, сколько остается времени до того, как Авентин будет пронизан варп-разрывом и неудержимые волны Варпа захлестнут планету, но вряд ли слишком много.

Цел

Цел является одним из многих агромиров, питающих Аскеллон, но это один из самых известных поставщиков сочного мяса, который он предоставляет богачам всего сектора. На протяжении долгих тысячелетий формировалась пирамидоподобная система, которое обеспечивает большинство, хотя и не все, потребности сектора, с разными типами агро-миров в межзвездном пищевой цепи и Целом на вершине.

На низшем уровне агромиров сектора располагается более двух дюжин планет, выделенных для производства сырой плантктоноподобной массы. Искусственные моря слизи покрывают поверхности каждого такого мира. По достижению подходящей стадии жизненного цикла, он закачиваются в огромные резервуары невообразимого размера для ферментации. Краны, поднимающиеся на десятки километров в верхнюю атмосферу, перекачивать обработанное содержимое этих чанов в ёмкости танкеров до того, как содержимое будет отправлено на второй уровень агромиров.

Второй уровень состоит из планет, полностью покрытых специализированной флорой. Материал, отправленный с первых агро-миров, здесь распыляется на всех континентах, где служит удобрением для стимулирования роста этих культур. Многие из этих агромиров заселены ратлингами, уменьшенными версиями обычных людей, известными своими навыками работы в поле, а также своей сельской вялостью. При уборке урожая культуры второго яруса отправляются для кормления на третий ярус, включающий полдюжины планет, на которых миллионные стада пасущихся зверей, которых выращивают с единственной целью — обеспечить питание для планет на вершине пирамиды, включая Цел.

Поверхность Цела — это одна бесконечная, усеянная костями равнина, по которой бродят звери размером с титанов класса Повелитель, известные как мхоксен. Считается, что эти существа были созданы основателями Аскеллон при помощи технологий, давно потерянных для человечества, и представляют собой самый богатый источник белка во всем секторе. Тонны ворвани с огромными зубчатыми пастями, мхоксены питается целыми стадами животных. Когда они достигают своего взрослого размера, примерно две тысячи тонн, мхоксен отправляются на убой. Эскадроны бронированных шагоходов, вооруженные электро-погонщиками, ведут гигантских животных прямо в ворота мясоперерабатывающих заводов, расположенных по всему миру. Их мясо превращается в ассортимент товаров, которые затем отправляются во все уголки сектора.

Мясо мхоксена высоко ценится за свой восхитительный аромат, а его вкус настолько изысканен, что может вызвать привыкание. Целые войны начинались из-за слухов о дефиците мяса, однако, к счастью, сектор не помнит похожих ситуаций. Для значительного осложнения процесса потребуется уничтожить несколько миров. Однако, если это произойдет, вся цепь поставок будет нарушена и миллиарды людей будут обречены на голод или даже опустятся до каннибализма ради банального выживания.

Церикс Магнус

Аскеллон является хозяином многих миров-кузниц Адептус Механикус, самым большим из которых является Церикс Магнус. Он существует в собственном государстве Механикус, которое сосуществует вместе с государством сектора. Несмотря на это, Церикс и в меньшей степени его младшие миры-кузни Бинарный Сельванус и Ядро Тета, очень зависимы от сектора, так как без его сырья кузницы будут трещать и постепенно остывать.

Церикс Магнус, должно быть, был заселен вскоре после основания Аскеллона, поскольку он был заселен слугами Бога-Машины или их предшественников до того, как были сделаны первые записи. Древняя история мира в значительной степени неизвестна за пределами собственных хранилищ данных, а хозяева Церикс Магнус отказываются допускать посторонних в свои архивы. Предполагается, что мир выделял какую-то инженерную касту еще до того, как обитатели Марса вошли в состав Империума. С приходом Имперских Экспедиционных Флотов и Механикус, тем не менее, он и его младшие миры были легко трансформированы под управление Культа Машины. Отдельные записи намекают на какое-то предательство в этот периода, но части трех архивов миров-кузниц были преднамеренно опечатаны или даже уничтожены, поэтому правду мы уже не узнаем никогда. Однако отголоски этого ужасного события, известного как Чистки Латуни, все еще дают о себе знать на протяжении тысячелетий.

В течение всей эпохи Империума Церикс Магнус возглавил миры-кузни Аскеллона, устанавливая взаимные договоренности с другими фракциями, включая несколько близлежащих рыцарских миров. В обмен на поставку оружия и других продвинутых товаров, которые они производят, многочисленные другие миры поставляют товары, в которых Магнус не может удовлетворить себя самостоятельно. Они варьируются от сырьевых ресурсов, жизненно важных для производства, рыцарей и военных сил в периоды вооруженных конфликтов, до поставок преступников для превращения в сервиторов, выполняющих множество важных задач.

Инопланетники не приветствуются на Церикс Магнус, но не потому, что Адептус Механикус владеют планетой, те, кто собираются посетить мир, могут ознакомиться с официальной справкой и убедиться, что планета агрессивна ко всему живому. Тонкая атмосфера предоставляет слабую защиту от огромной звезды Церикс Тиранус. Эта звезда настолько огромная и яркая что, как полагают, у Церикс Магнус была изменена орбита для того, чтобы была возможность выжить в штормах этого светила. Поверхность планеты залита призрачным голубым светом своей звездой, которая, несмотря на большое расстояние, угрожающе висит в загрязненном небе. На планете нет океанов, а все горы были давно переработаны и использованы как основание для фабрик-ульев. Самая высокая точка поверхности это Сборка Ноль-Один-Ноль, горный улей, достигающий двадцати километров в высоту и пронзающий верхние слои атмосферы, а его внутренняя глубина настолько велика, что считается, что он пробивает внешнюю мантию планеты. Сборка Ноль-Один-Ноль — это место правящего совета Церикс Магнус, Кворум Примус, организации, которая имеет абсолютную власть над каждым слугой Омниссии на этой планете и которая имеет номинальное правительство на Бинарном Сельванусе и Ядро Тета и многие других мирах-кузницах по всему сектору.

Церикс Магнус производит огромный ассортимент оружия и других передовых материалов, но более тысячи лет назад сконцентрировался на некоторых отраслях. Возможно, лучше всего известны технологии, основанные на экзотических эффектах полей. Они варьируются от систем удержания плазмы до персональных проекторов поля, но гораздо реже включают в себя телепортационные устройства и поля Геллера, основанные на древних, уважаемых схемах.

В дополнение к своей основной функции центра передового производства, Церикс Магнус иногда служит в качестве пункта остановки для эксплораторских флотов Адептус Механикус, которые странствуют по сектору в поисках археотеха и других сокровищ. Последние столетия показали, что такие остановки становятся все более опасными, так как сила Пандемониума становится все более серьезной. Некоторые бинарные легенды на Церикс Магнус гласят, что во время Латунной Чистки все население мира-кузни пропало вместе с уважаемым Адептус Титаникус. Множество техножрецов считают, что где-то под песком спрятан целый легион наиболее ужасающих боевых машин, что когда-либо шагали по полю битвы человечества. Если эти титаны будут найдены, весь сектор немедленно содрогнется под их тяжелой поступью.

Ларан 9к

Система Ларан имеет жизненно важное значение для защиты всего сектора Аскеллона, поскольку она служит местом сбора, ремонта и обороны для многих планетарных сил обороны сектора. После формирования полков Имперской гвардии, те незамедлительно прибывают на Ларан 9К, где им поставляют любое снаряжение, которым не смог обеспечить их родной мир. Огромные континенты Ларана 9 использовались бесчисленное множество раз как место сбора полков со всего сектора, марширующие по поверхности вместе со своими маршалами. Триумфальная арка, достаточно высокая для титана класса Император, шагающего под ней, стоит в центре раскинувшегося целого города из казарм, складов и бункеров. Традиционно все свежесобранные полки проходят парадным маршем через арку, а имя каждого полка гравируется на камнях, дабы его можно было бы запомнить на века.

Ларан 9к управляется не планетарным генералом, но лордом лейтенантом из Департаменто Мунитурум. Для многих поколений это была величайшая честь, обычно отдаваемая проверенным генералам. На данный момент, ныне действующий лорд лейтенант генерал Вазхо, был признан слишком почтенного возраста и лишенным

достаточного количества сил для исполнения своих обязанностей, а генерал Рыкен Доу III пропал без вести в пути. В отсутствии должным образом назначенного командира руководство планеты созвало совет для управления, пока высшее командование сектора посчитает нужным отправить достойную замену. Этот Уполномоченный совет погряз в бюрократии и междоусобных дрязгах, а тем временем уровень боеготовности планеты опустился до отчаянно низкого значения. Сотни тысяч солдат и офицеров, ответственных за склады и обучения новобранцев, теперь тратят все свое время на обслуживание своих вотчин и теряют последние зачатки кооперации.

Те области поверхности, которые не отведены под огромные склады, приспособлены для обучения использованию различного вооружения. Отдельный континент отведен под полигон для бронетехники, где командиры экипажей могут тренироваться с использованием боевых снарядов. Целые группы армий, состоящие из десятков танковых полков при авиаподдержке принимают участия в учениях невообразимого масштаба. Тысячи транспортов мчаться по усеянному кратерами пейзажу, затмевая небеса черным дымом от своих двигателей. Последнее из этих учений, прошедшее пару десятков лет назад, переросло в полномасштабную войну из-за вражды двух генералов. Разразившаяся в результате битва продлилась три месяца, пока представители Муниторума не прекратили побоище, хотя от обеих армий остались лишь крохи. Оба генерала должны были быть показательно наказаны из-за тяжести своего проступка, но оба имели серьезных покровителей с самой Терры. Вместо этого они оба получили торговые патенты, чтобы они смогли продолжить свою вражду где-нибудь в другом месте.

Ларан 9К стратегически важен для всего сектора Аскеллон как центральная координационная точка большинства вооруженных сил сектора. Никто на планете даже не осознает, что глубоко под ее поверхностью расположен стратегический командный бункер, построенный тысячелетиями назад под заказ командования сектора. Это стратегическая информация известная лишь лорду лейтенанту, правда, учитывая физическое состояние текущего лорда, этот тайна превратилась в секрет Полишинеля. Члены Совета следят и интригуют друг против друга, начиная вооруженные конфликты и не подозревая об арсенале циклобомб, спрятанных под поверхностью северного полюса. Источники питания стазис-камер постепенно приходит в негодность и когда это произойдет, планета будет расколота чудовищным взрывом.

Порт-Аквила

Порт-Аквилла является не единым миром, но поясом астероидов системы Стелла Диомедии. Самые большие астероиды сравнимы по размерам с планетой и многие из них превращены в различные верфи, склады и торговые филиалы. Малые астероиды также населены, формируя частные поместья, множество торговых лавок капитанов-хартистов, стапели и тому подобное. Хотя многие из этих групп конкурируют друг с другом, они на удивление ловки в кооперации для всеобщей выгоды. Это было придумано для удобства защиты Порт-Аквилы, но их сотрудничество идет гораздо дальше получения взаимной прибыли. Великий Торговый Картель Аскеллона имеет свои интересы по всей территории сектора и в последнее время они бросают свой взгляд еще дальше.

Хотя Порт-Аквила существует уже много столетий, он не всегда был центром торговли, которым является сегодня. В стародавние времена, когда торговлей в Аскеллоне правил великий Терминус, система являлась логовом пиратов, работорговцев и ренегатов. Есть мнение, что рассадник порчи все еще существует и что любой, кто попадет туда, подвергнется искушению и осквернению. Безусловно, даже многие внешне вполне уважаемые торговые дома, возникшие в последние десятилетия особенно жестоки в своих отношениях с не состоящими в картеле, по возможности используя наемников и убийц. Новоиспеченные торговые князьки основали вдоль пояса свои крепости и грубо подражают прошлым великим домам Терминуса, по крайней мере, как они их представляют. Они пытаются доказать свой выдуманный статус, заполняя свои глотки редкими сортами амасека и доводят ксено-расы до вымирания своей охотой в погоне за славой для своей новой династии.

Многие из благородных домов Аскеллона, особенно тех, кто, по их словам, ведет свой род от первых поселенцев, рассматривают торговцев-лордов Порт-Аквилы с

неприкрытым отвращением. Они открыто отказываются иметь дела с ними, хотя с упадком знатных домов Терминуса им приходится это делать. Да и что говорить, если большинство торговых судов ходит под флагом картеля, а торговый оборот Аквилы пополняется товарами со всего сектора.

Другие фракции, в том числе и Дом Рот, влились в картель и присоединились к многочисленным князькам, наслаждающимися быстрым ростом богатства или влияния. Среди них есть несколько сект гедонистов и ксенофильских культов, а также очень много людей желает влиться в подобные группы, дабы те сделали их невероятно богатыми. Ксенофилы используют новоприобретенные связи для работы с Безликой торговлей для незаконного оборота ксеноартефактов, продавая то, что может заинтересовать необычные или извращенные вкусы аристократии.

Порт-Локхарт

Имперский флот поддерживает несколько объектов в этом секторе, в совокупности именуемые Аскеллонский командный пост. Наиболее важным из них является Порт-Локхарт, расположенный в стратегически важной точке пересечения нескольких маршрутов, один из которых ведет в соседний сектор Скарус, а другой — далеко за пределы сектора. Порт примечателен тем, что построен в остове другой космической станции, найденной в далеком прошлом сектора. Локхарт имеет форму искусственного кольца, построенного из неизвестных материалов и неизвестными, но определенно ксеноскими строителями. Кольцо окружает маленький, похожий на драгоценность планетоид в системе Паллисады, являясь источником многих споров среди Адептус Механикус.

Порт-Локхарт был создан в неизвестный момент во время первого тысячелетия Эпохи Империума. Архивы, относящиеся к этому времени, в лучшем случае неполные, но из их обрывков информации ясно, что Имперский флот вырвал систему из-под контроля местных войск, которые выступали против высшего командования сектора, устанавливающего свое присутствие в секторе. Как бы то ни было, Имперский флот оккупировал станцию почти девять тысяч лет назад и теперь его обшивка усеяна бесчисленными тысячами оружейных турелей, стыковочных рукавов, пунктов наблюдения и других компонентов человеческого происхождения. Внутренняя структура огромного кольца имеет сотовую структуру, оснащение которой дублировалось, расширялось и перестраивалось на протяжении веков столичными верфями Адептус Механикус. Несмотря на тысячелетия присутствия, флот пользовался лишь частью внутреннего пространства, оставляя неизведанными многие секции.

Хотя это и впечатляющее сооружение, время Порт-Локхарта уже прошло. На своем пике он функционировал в качестве оперативной базы для громадного количества судов, от эскадронов эсминцев до мощных линкоров. За последние несколько столетий его значение упало, поскольку военно-морские силы были переведены на более приоритетные войны в сегментум Обскурус. Остались только вторая линия и резервные суда, ослабившие охрану сектора до критического уровня из-за нехватки личного состава. После этого пираты и рейдеры ксеносов заметно осмелели и Порт-Локхарту приходится противостоять этим угрозам лишь малыми ресурсами.

Персонал станции знает о сложившейся ситуации. Многие из его должностных лиц прибывают из других секторов, часто в качестве ссылки. Неизменно, у них всегда в достатке семейных связей, чтобы избежать серьезного наказания, возможно даже смертельного порицания, но их преступления настолько ужасны, что какую-либо форму наказания необходимо применить. Офицеры разняться от напыщенных сторонников муштры до практически безумцев. Первые настаивают на исполнении полного перечня необходимых команд, в то время как вторые обеспокоены только тем, чтобы в столовой серебро всегда было отполировано до зеркального блеска. Только их экипажи знают, что есть гораздо более насущные проблемы, вроде Пандемониума или вражеских судов, и надеются вернуться в док после каждого патруля.

Известно, что династия вольных торговцев Сурена известна работой совместно с силами Порт-Локхарта, время от времени предлагая помощь его осаждённым флотам своими собственными пустотными кораблями, приходя на помощь в борьбе с пиратами, ксеносами и другими вольными торговцами, которые угрожают его собственным интересам. Хоть этот альянс временами весьма незначителен, Порт-Локхарт доверяет династии Сурена, увеличивая вероятность того, что офицеры Порта примут призыв к войне.

Терминус Прайм

Терминус часто оказывается первой развитой системой, встреченной в Аскеллоне и является процветающим торговым центром. Система насчитывает около полудюжины обитаемых миров, начиная от Терминус Прайм, плотнозаселенной планеты, где обитают многочисленные торговые дома и заканчивая Терминус Эхо, райским миром, где проводят свой досуг богатые отпрыски владельцев тех самых торговых предприятий. Эти миры защищены соразмерной системой оборонительного флота, а также великолепно обученной и оснащенной планетарной армией, оснащенные за счет доли от общей прибыли великих домов.

Многочисленные фракции Термина, от династий вольных торговцев до домов Навигаторов, все получили свое ошеломляющее богатство путем инвестирования в целый ряд торговых и производственных предприятий как внутри сектора, так вне него. В течение многих столетий они доминировали на внутренних рынках, в частности в поставке продукции из агромиров сектора в миры-ульи. Когда варп-условия позволили это, эти великие дома инвестировали значительные средства в транс-секторное судоходство, сохраняя значительные интересы во многих флотах капитанов-хартистов к одиночным маршрутам. В былые времена великие дома поддерживали вольных

торговцев в их стремлении проникнуть в почти неизведанные пустоты за пределы обитаемых границ сектора, хотя эти экспедиции стали гораздо более рискованными в последние десятилетия.

Терминус Прайм — мир сверкающих океанов и бедных пастбищ, многие из которых превратились в производство популярного среди аристократии сектора амасека. Его население распределено между несколькими сотнями городов и бесчисленных малых поселений, каждое является эксклюзивной территорией одного из великих домов. Говорят, в давние времена города сражались друг с другом, но делали это очень ритуализированно в соответствии с большинством норм права. Однако в последние столетия правители городов сражаются не по общим законам, а по своим собственным. Золотой век процветания давно ушел, дабы никогда не вернуться. В то время как все выглядит достаточно пристойно, глубоко внутри зреет предательство.

Тысячелетия процветания сменились застоем и если раньше Терминус вкладывался иногда в сомнительные предприятия, сулящие огромную прибыль, то теперь он воздерживается даже от безрисковых. Между тем, агрессивный Великий Торговый Картель Аскеллона из Порт-Аквила становится все мощнее и уже диктует свои условия на многих рынках и торговых маршрутах. Многие фактории Терминуса Прайма теперь лишь пустые оболочки, а их достаток потерян в погоне за тщеславием.

После такого массового оттока богатства с планеты, многие из великих городов канули в вечность. Изящные мосты рухнули в древние каналы, а медные купола величественных дворцов обветрились и покрылись патиной. Дома начали отворачиваться друг от друга, никто не рискует прямой войной, но охотно спонсирует отравления, убийства и другие менее насильственные средства для контроля того, чего им и так не хватает. Многие из позолоченных городов управляются не главой великого дома, а любым оставшимся, кто пережил последнюю атаку.

Несмотря на упадок великих домов, дом навигаторов Урса все еще остаётся на планете, как и несколько вольных торговцев, включая древнюю династию Анзафорр. Однако отлив торговых интересов позволил другим, включая династия Сурена, кровным врагам Анзафорр — возможность для процветания. Вслед за их последней, разрушительной войной, которая разорила сектор много лет назад, обе династии заключили перемирие и выплачивают епитимью, которую каждая выплачивает Юноне за свои грехи. Тем не менее, мир неудобен и их баланс сил меняется ежедневно, так как Аристид Анзафорр складирует уважение Экклезиархии, а смелость и подвиги Бану Сурена укрепляют связи с Порт-Локхартом. Со стороны на ними наблюдает дом Урса, использующий любые возможности, предоставляемые этими двумя династиями.

Ксеноугроза

Орки — это повсеместная угроза владениям Императора, поскольку зеленокожие варвары встречаются повсюду. Сектор Аскеллон не защищен от этих хищников и периодически в истории упоминаются случаи нападения. В каждом подобном случае Империум рекрутировал дополнительные полки для противостояния угрозе и каждое подобное вторжение было остановлено, пусть и ценой миллионов людей. Тем не менее, как только орки ступили на поверхность планеты, выбить оттуда их уже невозможно, даже в случае полного уничтожения. Прерывистая чума орочьей заразы поразила несколько приграничных миров Аскеллона, свирепые ксеносы появлялись, казалось бы, из ниоткуда, опустошая территории Человечества. На сегодняшний день эти заражения контролируются осколками сил Порт-Локхарта и присоединившейся к ним в последние годы династии вольных торговцев Сурена. Остается увидеть, как силы сектора отреагируют на полноценное вторжение, будучи окруженными проблемами со всех сторон

Менее очевидную опасность представляют эльдар. Эта древняя раса мало заботится о человечестве, расу которую в лучшем случае они признают едва разумной. Некоторые говорят, что галактика была покорена эльдар раньше, чем Человечество слезло с деревьев на древней Терре, а целые системы жили и умирали по их команде. Однако эльдар 41-го тысячелетия являются обреченной расой, которой осталось всего лишь горстка, рассеянная меж звезд. Их пиратские рейдеры преследуют и грабежи во всем секторе и никакое судно не может считать себя безопасным от их внимания. Никто не понимает логики их нападений, так, небольшой грузовой корабль может быть уничтожен, в то время как огромный транспортник с прометием игнорируется Эта непредсказуемость добавляет боязни того, что эльдар держат в своих руках весь сектор. Ходят слухи, что эльдар также провели несколько набегов и планетарных атак для захвата рабов, но никаких явных доказательств не было, помимо опустошенных останков, найденных на многих отдаленных планетах. Но более всего пугающи слухи, что эти непостижимые ксеносы целенаправленно осуществляют убийства и кражи, и что каждый на кого пало их внимание обречён.

От остальных рас остался лишь мусор в виде обожженных костей на полях битв. Некоторые были уничтожены после основания Аскеллона, однако большинство закончили свои дни еще до того, как человечество покинуло Терру. Каждая из этих рас была уникальна, как определили техножрецы Ксено Биологус, объединяет их лишь безмолвие. Они давно мертвы, забыты и никогда не смогут вернуться.

Таур

Таур — мавзолей планетарного масштаба, священный мир, посвященный почитанию не только Императора Человечества, но и бесчисленных дворян и святых, которые скончались на протяжении долгих тысячелетий. Большую часть поверхности мира занимают покатые низкие холмы, покрытые дремучими чащобами. Элита аристократии Аскеллона покоится под бескрайним пологом мрачных теней. Только богатейшие погребены здесь в традиционном смысле, кости менее высокопоставленных обычно украшают пышные гробницы своих покровителей, или даже служат им строительным материалом — судьба, к которой стремятся многие паломники. Покров леса фактически является одним большим некрополем, образованным многими миллионами склепов, могил и святынь, соединенных километрами широких аллей, которые полнятся шарканьем пилигримов. Некоторые постройки такие старые, что вырезанные на камни надписи нечитаемы, а лица скорбящих статуй неразличимы и невыразительны после столетий эрозии. Многие сооружения потрескались или погрузились в землю и покрыты плотным слоем мха и плюща. Гробницы различаются по размерам от личных надгробных камней до огромных, подобных соборам сооружений, которые прорываются сквозь лесной полог, что бы возвыситься над чащобами. Целые проспекты километр за километром формируются высокими статуями, изображающими плачущих святых и ангельских стражей. Некоторые из них настолько новые, что мрамор мерцает в солнечном свете, просачивающимся сквозь деревья, другие же сливаются с зарослями или потеряли конечности.

Мертвецы — не единственные обитатели Таура, потому что за могилами, гробницами и святынями нужно ухаживать, дабы они не исчезли полностью, а новые должны быть выстроены для размещения бесконечного потока останков. Эти и другие схожие задачи выполняются местными жителями, известными как Аскеллинские Полликторы, чье общество живет среди мертвых и полностью посвящено заботе о них. Полликторы разделены на изумительное множество каст — на самом дне те, кому поручено очищать старые надгробия от мха и плюща, в то время как на самом верху находятся весталки, бдящие над гробницами высокопоставленных мертвецов, постоянно проливающих слезы в тихой набожности, посвящая всю свою жизнь этой священной задаче.

Есть и храмовые каменщики, которые строят все, от самого маленького могильного камня до самой высокой колокольни, украшая свои работы костями тех, кто не имеет права на полноценное захоронение. Другие полликторы заботятся о бесчисленных вечных огнях, установленных на многих гробницах и еще большее количество занимается полчищами падальщиков, которых неизбежно привлекает присутствие столь многих сохранившихся человеческих тел. Однако, сервиторы на Тауре не используются для заботы о мертвых или их останках даже в самых обыденных задачах, поскольку подобные существа совершенно не способны их оплакать.

Самый старший член Полликторов — невероятно древний Владыка Паренталий Джерониус Пайр. Как Владыка паренталий, Пайр так же является имперским губернатором Таура, однако он мало заботится об этой роли и оставляет большинство связанных с ней задач своим бесчисленным подчиненным. Его основные обязанности связаны с выполнением важнейших памятных служб, будь они по недавно погребенным дворянам или тем, кто умер много веков назад. Каждый день Владыка Пайр проводит службы, некоторые из которых посещают толпы скорбящих прихожан, другие же — лишь группа плачущих весталок. Владыка Паренталий не делает различий между возрастом умерших, вкладывая в панегирик полководцу, погибшему пять тысяч лет назад столько же веса и достоинства, сколько и в восхваление торгового магната, только что погребенного в землю.

Хотя с поверхностной точки зрения население Таура входит в число, возможно, наиболее преданных приверженцев Имперского Кредо, это далеко от истины. Аскеллинских Полликторов раздирает фракционность и Владыка Паренталий добивается своей позиции, только отправляя многочисленных соперников в могилы, которые они раньше посещали. Убеждения различных групп так же конкурируют. Некоторые считают, что когда знатный глава рода умирает, избранные члены семьи и домашние должны быть преданы смерти, чтобы встать вместе с ним одесную Императора. Другие полагают, что жизнь идет своим чередом и не имеет смысла вдохновлять целые родословные идти жертвовать собой в склепах из надежды на лучшую загробную жизнь. Узкий круг, ведомый высокими, укутанными балахонами фигурами, стремится углубиться в землю под человеческими могилами, в поисках более древних вещей, которые, как говорят, дремлют глубоко в липкой почве. Говорят, что иногда они извлекают какие-то пугающие, безымянные реликвии давно умерших и поклоняются им, будто святейшим из икон, пренебрегая Имперским Кредо.

Столь же ужасают тайные культы, оскверняющие могилы в своем поклонении разложению и Разрушительной Силе, которая его воплощает. Неизвестно, как долго эти культы действуют среди Полликторов и насколько они влиятельны. Какой бы ни была правда, кажется, что силы, вдохновляющие их, становятся все мощнее, ибо Пандемониум увеличивается по всему сектору.

Вант

На мире смерти Вант основную угрозу представляет растительная жизнь, покрывающая его непроходимые джунгли и болота. Практически вся поверхность — одно огромное, зловонное болото, откуда поднимаются корни деревьев, напоминающих мангры нескольких сотен метров высоту. Нагромождения этих деревьев настолько древние, что переплетаются на протяжении тысячелетий, вырастая вместе и образуя сеть мостов, по которой множество древесных существ путешествуют над лежащим внизу болотом.

В то время, как гигантские деревья на Ванте служат домом для удивительного разнообразия животной жизни, настоящая угроза исследователям находится в вязких болотах. В мутных водах обитает тварь или твари, которые охотятся на всё, что проходит по корням-мостам, выбрасывая из воды одну или несколько извивающихся, подобных щупальцам лоз. Схватив свою добычу, организм затаскивает ее в болото. Некоторые ксено-саванты предположили, что само болото представляет собой единую пищеварительную систему размером с планету, теория, к которой в равной мере относятся с насмешкой и с ужасом.

Как правило, существует очень мало поводов для путешествия на Вант. Однако несколько столетий назад было обнаружено, что его болота производят несколько редких и очень необычных газов, как известно, полезных в ряде очень ценных медицинских процедур. Большинство из них — омолаживающие процедуры, которые используют те, у кого хватает богатства или влияния, чтобы обратить вспять последствия старения и значительно увеличить отпущенный им срок. Когда был открыт бесценный природный ресурс Ванта, глаза некоторых из наиболее высокопоставленных игроков в этом секторе и за его пределами обратились на мир.

Операция по извлечению омолаживающих газов всегда была отравлена неудачей, поскольку нет никакого способа сделать это, не привлекая внимания угрозы, таящейся под болотом. Было испробовано бессчетное множество методов и, хотя большинство из них увенчалось определенным успехом, за каждый пришлось изрядно заплатить. В нынешнее время наиболее успешная разработка принадлежит теневому картелю, состоящему из нескольких благородных домов. Он выплачивает огромные отчисления Дому Рот, династии вольных торговцев, которая впервые обнаружила не сам мир, но присутствие газа на нем.

Картель добился значительных успехов в добыче газов с использованием большой анти-грав платформы, удерживаемой над болотами. Анти-грав генераторы, с огромными затратами добытые для этой цели, поддерживают гигантскую машину, сами деревья слишком хрупкие, чтобы выдержать такой вес. Сифон направляется в нужное место экипажем, находящимся внутри бронированной кабины и, когда находится карман газа, выкачивается как можно больше, прежде чем множество болотных щупалец разорвет всю машину на части. Даже этот наиболее успешный метод стоил жизни многим сотням, поскольку если сифон остается неподвижным слишком долго, множество болотных щупалец может утянуть добывающую установку с небес в болото. Требуется множество вооруженных наемников, чтобы сдерживать щупальца в отдалении достаточно время, пока экипаж сифона добудет достаточно газа, чтобы заход был успешным, но две трети потерь — обычное дело. Пока что усилия остаются выгодными, по крайней мере для спонсоров.

Нижние миры

«Восстания множатся, а владыки сегментума винят в том нашу греховность, а не собственную некомпетентность. Варп бушует и кардиналы вещают, что зло в наших сердцах оскорбило Императора. Ксено-изверги порабощают наших сыновей и дочерей, а Верховные лорды отвечают, что мы виноваты сами, ибо Имперский Флот не способен исполнить свой долг. Неудивительно, что сами звёзды отвергают власть Терры, ведь какую альтернативу можем предложить мы, истинные сыны Аскеллона?»

— безымянный автор,
«Закат и падение сектора Аскеллон»

Помимо Великих и Податных Миров есть планеты обозначенные как Нижние, которые связаны с другими системами отрывистыми или опасными варп-маршрутами. Многие из подобных миров являются исправными членами сектора и лишь отсутствие стабильных маршрутов не позволяет им стать частью Податных миров. Другие не более чем пограничные планеты, обитатели которых никогда не слышали об Империуме, или даже миры на которые не ступала нога человека. Однако на все эти земли владетели Аскеллона заявляют права, пусть даже они не более чем пометки на выцветшей карте.

Ангел КЗ-8

О системе Ангел КЗ-8 известно немногое. Единственным солидным описанием являются летописи навигаторского клана Аурига, покинувшего сектор Аскеллон пять веков назад, впрочем, разведчики династии Сурена бегло осматривали эту систему на предмет эксплуатации, но записи были скудными и чередовались безумием. Большинство считает подобные сведения в лучшем случае ненадёжными, в худшем — порождением сломленных разумов и разрушенных амбиций. Эти сообщения по видимому в один голос утверждают, что вокруг звезды вращается чёрная бронированная крепость, стены её ощетинились орудиями, а скалоподобные блоки увенчаны статуями эбеново-чёрных горгулий и покрыты бессчётными километрами тонко гравированного текста. Крепость выглядит усеянной авгурными опорами с сенсорами и зондами, специально созданными для тщательного наблюдения за кажущимися абсолютно пустыми областями сектора. Зачем эти молчаливые часовые следят за пылью, личность строителей крепости и возможные причины их возвращения остаются тайной. Отчёты утверждают, что крепость пуста, однако машинные духи, управляющие бесчисленными орудийными башнями, сохраняют бдительность. Безмолвные вакуумные врата ждут прибытия или возвращения хозяев.

Фар Драконис

Этот мир расположен на самой границе сектора и ведёт к нему лишь один опасный варп-маршрут. Фар Драконис — океанический мир, вокруг которого вращается столь тяжёлый спутник, что приливы невероятно сильны. Когда спутник проходит по небу, к нему тянутся токсичные воды. Кислотные воды вздымаются на сотни метров, потому морское дно на противоположной стороне планеты обнажается на примерно сорок стандартных часов.

Этой особенностью Фар Драконис и привлекает любопытствующих — приливная тяга открывает на дне океана многокилометровые затонувшие руины. Никто не знает оставлены ли они людьми или ксеносами, но руины, безусловно, древние. Все они состоят из единообразного белого мрамора и покрыты тоннами водорослей и морской живности, вроде ракушек. Среди массивных структур можно найти необычной формы металлические предметы, которые можно выгодно продать аристократам со стремлением к запретному. Настоящая функция этих артефактов неизвестна, но многие становятся основой изысканных украшений или необычных скульптур. Вызволение их — задача опасная, даже если найдена сухая область. Скрытные хищники, эволюционировавшие в условиях приливных сдвигов, атакуют без предупреждения. Собиратели должны сражаться с ними и быстро находить сокровища, ибо токсичные воды скоро вернуться и нет возможности их остановить.

Гамма Эуклид 13

Система Эуклид 13 расположена на Замыкающей границе Аскеллона и редко доступна, ибо неоднократно блокировалась Пандемониумом. По всей видимости все восемь планет системы являются клонами и демонстрируют почти одинаковую массу, размеры и прочие общие характеристики. Единственное что различается, это состояние поверхности, но большинство исследователей Механикус относят это на счёт различного расстояния до центральной звезды.

Что касается архивных записей, то лишь один мир, Эуклид 13, был посещён. Поверхность третьей планеты от звезды, Гамма Эуклид 13, как сообщается, неестественно сильно искажена, как будто по прихоти безумного бога. Огромные спирали, арки и ветви каменных скал рвутся в небо вопреки всем законам природы. Однако не эти странные образования создали мрачную репутацию миру, виной тому тот факт, что каждая экспедиция становилась жертвой того или иного блюстителя, лишь немногие возвращались дабы предупредить об ужасах появляющихся из темноты.

Кул

Этот мир находится за пределами Порт-Аквилы и относится к тем планетам, что пали в ересь и безумие из-за близости Пандемониума. На протяжении большей части своей истории Кул был пограничным миром, неразвитым и не интересующим великие дома Аскеллона. Его население считалось порченным и регрессировавшим, да немногие иномирцы находили причины посещать его. Потому когда в середине 38 тысячелетия Варп поглотил Кул, большинство сочло его потерянным навеки и никто не пролил слёз по его жителям. Однако, столетие спустя Варп выбросил систему обратно и из Порт-Локхарта вылетела эскадра Имперского Флота, посланная на поиски того, что осталось от его обитателей.

Найденное взволновало исследователей Пандемониума. Поверхность планеты была разрушена до неузнаваемости, а поселения разрушены. Землю усеивали побелевшие кости, но принадлежали они не прежним жителям, кости остались от полка Имперской Гвардии, который, судя по остаткам формы, потерялся в пути много веков назад. Машины полка также усеяли адские скалы. Последующие расследования не прояснили судьбу населения, но большинство кивает на внезапную катастрофу и стихийное бедствие. Ныне мир находится под карантином, впрочем он не мешает агентам Безликой Торговли собирать с поверхности особо интересные предметы и торговать ими по всему сектору.

Нурн Дельта

Расположенный на дальней границе суб-сектора Стигис и удалённый от всех хоженых маршрутов, Нурн Дельта никогда не считался действительно своим миром. Что касается домов Аскеллона, то этот мир искалеченных ветром равнин и дикарей, едва способных говорить и заботящихся лишь об убийстве себе подобных камнями, мало привлекает владык сектора. Подобное сочетание изоляции, очевидного отсутствия природных ресурсов и крайне сильно регрессировавшего населения привело к тому, что немногие аскеллонские корабли посещают эту планету. Корабли иных регионов временами посещают её, но только по уникальным причинам.

Один раз за поколение корабль, украшенный цветами ярчайшего неба и чистейших облаков, прибывает по вапр-маршруту неизвестному ни одному навигаторскому клану Аскеллона. Маленькие группы огромных воинов внезапно высаживаются на поверхность в место и время предсказанные во время предыдущего посещения.

Их появление предвещает период испытаний, во время которого избранные сыны бесчисленных племён откладывают свои соры и конкурируют друг с другом за благоволение небесных воинов. Подобные соревнования длятся до тех пор, пока из каждого племени не останется один воин. Из них посетили выбирают тех, кого сочли достойными пройти обучение и трансформацию, после которых лучшие инициируется как новые боевые братья.

Почти все племена перед предсказанным временем приходят в большое оживление. Многие считают само ожидание испытанием веры, а племена должны достойно проявить себя в новых столкновениях. Ближе к времени испытаний напряжённость становится больше похожей на лихорадку, которая спадёт лишь тогда, когда воины неба покинут Нурн Дельта.

Кластер Розенкрейз

Вдоль Ближней границы Аскеллона тянется цепочка систем, вокруг светил которых вращаются бесчисленные опустошённые миры, на которых ранее процветала вымершая давным давно цивилизация. Миры эти известны огромными чёрными каменными дольменами, воздвигнутыми неизвестными строителями в неизвестную эпоху региона. Нет никакого намёка на принадлежность строителей, но это ни в коем случае не говорит об отсутствии их наследия.

Местные миры окутаны некого рода психическим полем, эффект которого описывается псайкерами как пятно или неизвестного рода глубинный резонанс. Этот эффект может ощущаться даже не имеющими психических способностей, у них он проявляется как кожный зуд или сложности с фокусировкой зрения. Время от времени эффект столь усиливается, что вызывает провалы в памяти или приступы психоза, на псайкеров он воздействует ещё сильнее. Будучи застигнуты в периоды интенсивной ментальной отдачи, псайкеры утрачивают здравомыслие и выплёскиваю свои силы на окружающих, будь то друг или враг.

По причине этого эффекта все здравомыслящие навигаторы и мастера кораблей избегают кластера. Каждая его система усеяна буями с запретами, которые непрерывно транслируют предупреждения о путешествии в глубины систем, хотя, по правде говоря, даже для добропорядочного судна существуют некоторые легальные причины проходить через этот регион. Впрочем для незаконного прибывания причин ещё больше, так что кластер служит естественным домом для изгоев, пиратов и еретиков. Прожившие в регионе слишком долго меняются, их здравомыслие ослабляется, а души утрачивают нечто важное.

Тучулча

Долгие века система Тучулча отсутствовала на освящённых звёздных картах. В своё время мир был отмечен для колонизации союзов вольных торговцев, намеревавшихся сделать его воротами в неисследованные и неосвоенные пространства за пределами сектора. Лидером в этом проекте был дом Рот, который поддерживали несколько жаждавших прибыли мощных кланов, в том числе Анзафорр и династия Рейл. Они были убеждены, что в этом регионе таится бессчётное множество сокровищ и вложили в это предприятие значительные средства. Был собран целый разведывательный флот, а также создана вспомогательная инфраструктура, необходимая для эксплуатации региона после исследования. Выстроен был даже крупный орбитальный порт и проведены переговоры о вовлечении в грандиозную схему самых выдающихся династий. Все эти планы рухнули за одну ночь.

Пандемониум, ранее считавшийся слишком удалённым для вмешательства, вышел за все писанные границы. Шторм сокрушил все обслуживавшие Тучулчу варп-маршруты, полностью отрезав её от остального космоса. Последним покинувшим систему кораблём был быстрый фрегат дома Рот, но представшее глазам команды никогда не записывалось. Говорят, что капитан и офицеры корабля вскоре вышли из корабля в открытый космос, когда трезвость рассудка покинула их, а души иссохли. После этой катастрофы почти разорённая династия Рейл покинула, проклиная безрассудную жадность дома Рот, сектор и отправилась в неразведанные регионы, далёкие от этого ужасного катаклизма.

До сего времени Тачулча оставалась заблокированной варпом, пойманная в янтарную ловушку и доступная лишь взорам безумных эфиро-зрящих. Некоторые поговаривают ,что орбитальные постройки всё ещё парят над планетой, а хранилища пухнут от сокровищ, вывезенных из неизвестных регионов и ждущих посмевших вернуться назад.

Более страшной ошибки невозможно вообразить, ибо ныне Тучулча стала демоническим миром, планетой всецело погружённой в Варп. Адские легионы рыщут по искажённому ландшафту, сражаясь друг с другом по прихоти Разрушительных Сил. Эти твари накапливают силы и переменами прорывают измученную завесу реальности затаскивая несчастные души в своё царство. Иные из этих горемык всё ещё выживают на поверхности Тачулчи, постоянно прячась от внимания гогочущих демонов.

За Тачулчой лежит легендарное и немыслимое скопление звёздных систем, по размеру превышающее большинство секторов, хотя и уступающее даже минорным суб-секторам. Сокрытое там остаётся неизвестным никому, за исключением сумасшедших и безвозвратно проклятых варп-провидцев, но покров тайны неизбежно падёт когда Пандемониум в конце концов захлестнёт Аскеллон.

Глава XI: Мастер игры

Остановись!

Эта часть книги предназначена лишь для взора мастера игры.
Аколиты должны проявить мудрость и не посягать на грядущее, ибо не принадлежит оно им.

В каждой игре **Dark Heresy** один из игроков должен взять на себя ответственность и стать мастером игры или МИ. Его роль — наполнить жизнью мир *Warhammer 40,000*, украсить его персонажами и событиями. В этой главе игроки смогут найти подробные руководства по работе МИ, а также советы и инструменты, позволяющие скрасить его неблагодарную жизнь.

Как стать МИ

«Мы, лишь оружие в деснице Императора.»
— неизвестный

МИ одновременно рассказчик, судья и действующее лицо. Он несёт ответственность за создание и поддержание живого мира игры. Ему предстоит создавать и изображать всех НИП, населяющих мир, и работать с игроками, приводящими этот мир в движение. Для этого требуется подготовить материалы до игры и умело использовать их на сессии, дабы адаптировать и развивать историю, а также реагировать на любые изменения возникающие из-за действий игроков.

МИ обладает огромной свободой и возможностью творить, но в конечном итоге ролевая игра является совместным видом творчества. Хотя МИ может самолично создавать персонажей или управлять сценой подобно режиссёру, ему необходимо работать вместе с игроками, дабы создавать опыт приятный для всех участников. Таким образом, роль МИ заключается скорее в работе посредника, объединяющего всех ради получения удовольствия, а также рефери во время конфликтов. Хороший МИ работает ради гладкого прохождения игры и заботится о том, чтобы все игроки погружались в игру и веселились.

Группа

Любая игра **Dark Heresy** формируется её участниками. МИ и игроки неизбежно создадут уникальные события. Чтобы убедиться, в том, что результат будет максимально интересным для всех участников лучше всего задуматься о динамике группы и способах учёта интересов всех игроков.

Выбор мастера игры

Первое, что нужно сделать группе для организации игры, это выбрать МИ. На него падёт большая ответственность и серьёзная работа, но и отдача может быть велика. Очевидно, что с должностью МИ лучше всего справится тот, кто заинтересован в ней, но не менее важно, чтобы кандидат хорошо знал правила и сеттинг *Warhammer 40,000*. Если группа обладает одной копией данной книги, желательно удостовериться, что МИ обладает возможностью проконсультироваться с ней при подготовке к игровой сессии.

Желания игроков

В дополнение к выбору МИ, может быть полезно обсудить, в чём заинтересован каждый игрок, чтобы спланировать её заранее. Существует очень много тем и событий, которые могут произойти в ходе игры в **Dark Heresy**, так что маловероятно, что группа сумеет поучаствовать во всех. Некоторые игроки предпочитают интриги в высших эшелонах имперских дворов, в то время как другие желают противостоять подульевому отродью с оружием в руках. Некоторые подробности самых распространённых подходов можно прочитать ниже.

Игра сконцентрированная на персонажах

Многие игроки ставят своих персонажей в центр внимания. Многие продумывают НИП которых знает их персонажи, или их обязательства и стремления. МИ требуется привязать эти идеи к своему сюжету, это сделает приключение более захватывающим. Быть может, аколит задолжал члену Безликой Торговли и должен контрабандой перевезти незаконные реликвии или подстроить аварию сопернику. Некоторые личные задачи глубоко проникают в игру и нравятся отдельному игроку, но МИ следует быть осторожным и не уделять одному персонажу слишком много времени, дабы на обделять прочих.

Одним МИ чередуют фокус давая каждому игроку возможность побыть в центре внимания, в то время как другие мастера игры находят способы связать несколько личных историй воедино. Хорошо знакомый с игроками и персонажами МИ может поработать с игроком и внедрять новые элементы, которые способны добавить в историю личные интересы, такие как незнакомцы, называющие себя давно потерянными родственниками или тёмные тайны близкого друга.

Игра сконцентрированная на сражениях

Некоторым игрокам нравятся острые ощущения от смертельной схватки с могущественными противниками и обретения победы самым беспощадным образом из возможных. МИ, стремящиеся удовлетворить эти желания, должны обязательно включить таких противников в свои планы и проработать интересные тактические задачи. Умелый в ближнем бою аколит может быть остановлен изворотливым или мобильным противником, а мастер-стрелок испытает массу проблем с противником, грамотно использующим укрытия. Однако, если не все участники группы сторонники такого подхода, МИ следует убедиться, что могучие враги не перережут менее боевых ПИ по дороге к чемпиону отряда, а также проработать баланс между боевыми и повествовательными столкновениями.

Игра сконцентрированная на расследованиях

Другие игроки наслаждаются ощущениями от открытия тайн и решения загадок. Как раз этот стиль прекрасно подходит **Dark Heresy**. Многие враги аколитов, слуг Инквизиции, предпочитают держать свои махинации в тайне, а потому создать хитрого противника или запутанный сюжет можно на основе уже существующих угроз. Впрочем, МИ следует проявить фантазию, дабы не сделать свои сюжетные ходы очевидными для знатоков сеттинга. С другой стороны, не всем нравятся загадки и пазлы, так что МИ стоит запланировать несколько явных подсказок, дабы не допустить разочарования других игроков и продвинуть сюжет даже в случае провала игроков.

Игра сконцентрированная на интригах

Не всегда противниками требуется делать явных врагов: слюнявых тварей и тайных культистов. Временами, лучшим противником является тот, с кем нельзя справиться в открытую, уязвимый только в поединке остроумия на политической арене. В хрупко сбалансированной системе имперской политики даже помощь ближайших союзников не даётся бесплатно. Некоторые игроки хорошо противостоят таки вызовам, умело выбалтываясь из неприятностей, хотя и не всегда без последствий. Их противником может стать твердолобый бюрократ, напыщенный аристократ или бесцеремонный демагог, т.е. враг, который должен быть побеждён острым разумом и убедительной риторикой. Особо сильным противником может стать планетарный губернатор, ведь его влияние столь велико, что прямое столкновение почти невозможно. Однако, важно убедиться, что такие вызовы не вызывают скуку у остальных игроков пока самый болтливый веселится.

Роль МИ

Основная функция МИ — создать историю (часто называемую приключением или повествованием) ход которой определяют игроки. Все действующие лица истории не являющиеся ПИ, находятся под контролем МИ. От него требуется предоставлять игрокам информацию о местах и персонажах, создавать сцены для ПИ и форсировать сюжет новыми событиями и конфликтами. При столкновении ПИ с НИП, за последних играет МИ.

Во время игры МИ предстоит связывать прошедшие и будущие сценарии воедино, создавая ощущение непрерывности и правдоподобия. Такое расширенное повествование, обычно называемое кампанией, позволяет игрокам почувствовать себя в живом мире, которые реагирует на их действия и позволяет проводить длительные игры.

Основы

Учитывая важность работы МИ, ему крайне важно готовиться к игре заранее. При принятии своих полномочий, а также перед каждой сессией МИ требуется убедиться, что он во всех смыслах готов.

Знай правила

МИ требуется как можно тщательнее ознакомиться с правилами на все возможные в игре ситуации. В идеале, требуется знать правила лучше любого из игроков. В случае возникновения конфликта относительно интерпретации правил, МИ необходимо принять основанное на правилах решение и вернуть игру в конструктивное русло. Некоторые МИ полагаются в отдельных вопросах на более компетентного игрока, но иногда такой подход может вызвать сомнения относительно беспристрастности.

Знай сюжет

В **Dark Heresy** персонажи игроков являются агентами служащими инквизитору, защищающему Империум от скрытых угроз. Сделать же это без сюжета и противников довольно затруднительно. Организовать же врагов и тайные заговоры — работа МИ. Он должен создать обширные сеттинги и конкретные локации, враждебных персонажей, союзников, свидетелей и еретические планы. Все эти инструменты помогут МИ создать сюжет своего повествования.

Поскольку ролевая игра всегда является плодом групповых усилий, МИ должен оставить место в сюжете для влияния решений ПИ. Так, если на отрывок сюжета или персонажа было завязано слишком много нитей, а ПИ ушли от него в сторону, игра может провиснуть. Для МИ много удобнее подготовить лишь общий обзор события, а мелкие детали, такие как подсказки и НИП, использовать максимально гибко.

Будь готов

Во многих группах именно МИ ответственен за организационные вопросы, т.е. доступность игровых принадлежностей: бумаги для пометок, карандашей, кубиков и многого другого. Некоторые МИ предпочитают хранить важные материалы, например, листы персонажей, между сессиями у себя. Внимание к подобным деталям помогает сосредоточиться на развитии игры. Перечень базовых игровых принадлежностей можно найти на странице 14.

Задачи мастера игры

«Император — наш Отец и Хранитель, но и мы обязаны хранить нашего отца.»

— Себастьян Тор

В дополнение к общим обязанностям у МИ есть и более конкретные задачи. Пора перейти к разбору конкретных ситуаций и систем, дабы убедиться, что у вас есть полное понимание принципов управления игрой. МИ должен быть готов ко всему, от оказания помощи при создании персонажа, до мгновенного перехода от тайного расследования к последней схватке.

Подготовка к игре

Большая часть работы МИ протекает за пределами собственно игровой сессии. Несмотря на то, что опытный МИ способен импровизировать от начала игровой сессии до её конца, большая часть МИ предпочитает иметь хоть какой-то материал подготовленный заранее. Это позволяет сосредоточиться на текущих вопросах вместо разделения внимания между текущим и будущим состоянием сюжета. Особенно актуально это в начале кампании, до того как в дело вступит желание игроков внести свой вклад в историю.

Помощь в создании персонажа

Само создание персонажа, разумеется, забота игрока. Некоторые игроки могут даже обидеться на вмешательство МИ в столь интимное дело. Впрочем, это отнюдь не значит, что МИ не может, предлагать свою помощь при необходимости. Вот несколько способов помочь игрокам не ставя под сомнение их права и свободы.

Один из простейших — помочь игроку разобраться с правилами. Для новых игроков это может быть очень полезно, особенно если они не читали привила вовсе. Точно также, МИ может ознакомить игроков с галактикой Warhammer 40,000, в которой обитают их персонажи. Помимо этого, МИ может помочь связать ПИ в сплочённую группу, инициируя обсуждения возможных связей между персонажами или извлечь возможные зацепки приключений из их биографий.

Предигровая подготовка

С началом кампании подготовка не прекращается. Перед сессией полезно бывает вспомнить прошедшие события, просмотреть записи и придумать новые идеи. Чётких указаний о том, сколько времени требуется уделять этому занятию нет, потому лучше всего начать с основ подготовки и углубляться до тех пор, пока это будет оставаться интересным и полезным.

Игроки часто ввязываются в те ситуации, которые не не ожидал МИ, или ведут расследование способом вовсе не предусмотренным сценарием, так что подготовка к таким вещам необходима. У МИ должны быть наготове НИП и локации для заполнения непредвиденных сцен. Часто МИ может помочь один лишь список таких «подменных» персонажей. Также очень полезны заранее заготовленные подсказки и улики, служащие для вознаграждения нестандартных ходов игроков. В случае схода сюжета с рельс МИ следует быть гибким: одни сюжетные линии могут быть изолированы от основного сюжета, а другие могут открыть другие слои существующего заговора. Некоторые побочные ветки могут стать началом новых приключений, если, разумеется, игроки найдут их достаточно интересными. МИ должен всегда следить за тем, чтобы каждый НИП знал многие тёмные секреты приключения, особенно в случае с подменными НИП.

Проведение игры

Тон игры в **Dark Heresy**, как и любой повествовательной работы, сильно зависит от её структуры и темпа. Для помощи в управлении потоком событий правила используют два способа отслеживания хода времени и действий. Освоение их помогает усилить интерес игрока и предотвратить слишком быстрый переход от одной сцены к другой или провисание сюжета.

Режимы игры

События можно вести в повествовательном или пошаговом времени, которые описаны в **Главе VII: Бой** и **Главе VIII: Инструменты повествования**. Подробная информация о том, как и когда использовать тот или иной режим расположена ниже.

Повествовательное время

Все ситуации за пределами пошагового времени происходят во времени повествовательном, режиме по умолчанию. Повествовательное время не накладывает на игроков или МИ особых обязательств относительно порядка либо длительности действий. Вполне может случиться, что в конкретном столкновении или сцене более важную роль будет играть ограниченное количество ПИ и НИП, которые могут предпринимать неограниченное количество действий (в пределах разумного). МИ следует проявить осторожность, дабы все игроки были вовлечены в происходящее и и группа не разделялась по экранному времени. Преимущество повествовательного времени — текучесть, позволяющая МИ более естественно реагировать на действия игроков. Тем не менее, в некоторые ситуации трудно обрабатывать в повествовательном времени именно из-за его свободы.

Пошаговое время

В пошаговое время события развиваются по раундам, каждый из которых длится около 5 секунд. В течении раунда у каждого ПИ и НИП появляется возможность совершить действия. Несмотря на том, что основное применение пошаговое время находит во время боевых столкновений, его можно использовать и в других случаях, требующих точного отслеживания времени, регулярных действий персонажей, повторяющихся внешних воздействий или комбинации вышеперечисленного. Вот несколько примеров использования пошагового времени: воздушная погоня между шпилями города-улья, умиротворение духа-управителя часового механизма или бегство из горящего здания. Пошаговое время позволяет МИ контролировать хаос батальных сцен, сохраняя напряжённость ограниченностью действий.

Управление темпом

Успешная динамика игрового процесса требует от МИ понимания принципов использования пошагового и повествовательного времени. Поскольку большая часть событий происходит в повествовательном времени МИ должен знать, как продвигать игру не используя жёсткое управление временем. Также от него требуется умение следить за каждым игроком и не позволять сюжету слишком фокусироваться на одной части группы. МИ также должен поддерживать драматическую напряжённость, позволяя ей падать и подниматься по ходу повествования. И наконец, он должен знать, когда целесообразно переходить в пошаговое время и как обрабатывать эти переходы не разрушая игровой процесс.

Применение проверок

Большинство действий во время игровой сессии разрешается с помощью проверок характеристик или умений. Однако, не во всех случаях это лучший вариант. В некоторых ситуациях проверки сделают игру менее интересной или создадут ситуацию которой с точки зрения здравого смысла произойти не могло. МИ должны использовать проверки только тогда, когда их результаты будут интересными независимо от успеха или неудачи, а не отдавать совершенно обыденные действия на волю кубика. Нет никакого смысла требовать проверки Атлетики для простого прохода по длинному коридору, но если персонажа преследуют враги — проверка уместна. Зачастую проверки являются следствием внешнего давления, например попытка расшифровать дата-гримуар до того как в хранилище ворвутся разъярённые враги.

Некоторые задачи проста, например, совершение базовых ритуалов ухода за прочной техникой, такой как бронетранспортёр рино. Другие требуют максимального мастерства, например, подняться по внешней стене шпиля улья. В целом, задача выполняемая без внешнего давления редко сложнее чем Серьёзной (+0), а в особо простых случаях даже Ординарной (+10). Очень сложные задачи или обстоятельства могут потребовать назначения более сложной проверки.

В большинстве случаев достаточно простого успеха, но в некоторых ситуациях есть место нюансам, основанным на степени успеха или провала. В одних проверках есть очевидные возможности реализации провала или успеха, например провал ремонта плазменного реактора может вызвать перегенерацию энергии и последующий взрыв. В других ситуациях результат может быть менее прямолинеен, так вышибленная дверь может потащить за собой раму, а вспомненная информация может содержать массу важных деталей, которые в менее удачном случае остались бы тайной. Если результаты проверки поддаются количественной оценке, как в случае со скоростью обыска комнаты, подумайте о масштабировании результатов. В противном случае, от МИ требуется продумать возможность добавления деталей при провале или успехе проверки как минимум на три степени. Такое использование степеней успеха/провала может существенно украсить приключение и даже породить совместную историю, которую игроки ведут сами.

Проверки умений

Хотя проверки могут приводиться по чистой характеристике, большая часть проверок в **Dark Heresy** идёт по умения. Характеристики отображают сырой потенциал персонажа, но в большинстве случав требуются конкретные знания или навыки. МИ должен запрашивать проверку характеристики исключительно когда не существует подходящего умения. Примером такой проверки может стать сопротивление действию яда — персонажа может выручить только природная живучесть, тренировка малополезна если яд уже попал в организм.

Для каждого умения есть несколько характеристик которые рекомендуется использовать для проверок. В обычном случае одна из них является очевидным выбором в большинстве случаев. Однако, необычные обстоятельства или идеи могут допускать, а иногда и требовать, использования нестандартной характеристики. В таком случае, проверка Обмана для маскировки под аристократа Зенита требует Силы Воли, которая потребна для проявления ауры высокомерия, отменяющей тщательный досмотр, а вот для подражания походки и языку тела конкретного человека уже нужна Ловкость. Такая гибкость мышления может сделать игру более интересной, тем не менее МИ не следует позволять персонажу использовать одну лучшую характеристику для всех проверок. В конце концов, тяжёлый валун невозможно уговорить убраться с дороги.

Большинство проверок должны проходить по одной из двух предложенных характеристик, одна из которых будет вариантом по умолчанию, так получится избежать проверок для которых у МИ нет заранее продуманного решения. Если для проверки требуется конкретное действие, может быть целесообразно использовать только одну характеристику. В случае более сложных ситуаций появляется больше вариантов, в которых МИ может получить больше возможностей.

Исправление ситуации

Временами случается, что несмотря на все усилия и планы МИ игра сталкивается с проблемами, что препятствуют или стопорят сессию, а то и целую кампанию. Иногда, ПИ идут по совсем другому пути нежели расписан МИ, что, потенциально, может привести к остановке сюжета. В других случаях, динамика группы может быть убита конфликтом. Подобные проблемы не являются причиной отказа от игры сами по себе, ведь все их можно разрешить пока люди готовы общаться.

Импровизация

Хотя МИ рекомендуется спланировать все варианты и продумать непредвиденные обстоятельства, нет способа подготовиться ко всем возможным случайностям. Иногда невероятным броски кубиков или неожиданные действия ПИ приводят к самым невообразимым результатам. Из большинства поможет выбраться хорошо работающее воображение, но временами Мастер Игры сам себя запутывает.

Есть несколько простых способов решения этой проблемы. Один из самых простых — просто сказать игрокам, что МИ нужно дополнительное время и устроить перерыв на разработку нового плана. В зависимости от потребного на сие времени, перерыв может стать как отправкой игроков за закусками, до досрочным окончанием сессии. Разумеется, подобный способ не идеален, но большинство игроков считает плавность сюжета более важной чем временная задержка.

В качестве альтернативы можно купить время на раздумья не останавливая сеанс, а перенаправить прогресс игры. Отказ части сюжета или отсутствие игрока можно сгладить засадой врагов. Многие книги и фильмы двигают сюжет неожиданной боевой сценой или драматическим откровением, в ролевой игре этот приём работает не хуже.

Также МИ может делегировать часть творческой работы игрокам. Если действия ПИ сломали сценарий, быть может у игроков есть конкретные ожидания от грядущих событий. Даже если их нет, игроки могут дать некоторые подсказки или семена для идей. Причём, если идеи и не применимы к планам МИ, обсуждение вряд ли нанесёт вред и может помочь по новому взглянуть на ситуацию.

Разрешение конфликтов

Хотя ролевые игры предназначены для развлечения и хобби, ситуация во время сессии может накалиться. Разногласия игроков по ходу игры могут превратиться в самоподдерживающиеся споры. Оказавшаяся слишком сложным столкновение может вылиться в разочарование МИ. В таких ситуациях очень важно спокойно и чётко поддерживать связь. Если конфликт незначителен, то лучше всего отложить его разрешение до конца сессии, но никогда не оставляйте подобные проблемы в подвешенном состоянии.

В случае спора между игроками беспристрастным посредником может стать МИ, он же может открыться для комментариев и критики, если у игроков есть опасения по поводу развития сюжета. Такие проблемы лучше всего обсудить сразу, ведь в последствии они могут перерасти в недовольство игрой, кроме того вполне возможно, что МИ, или другой игрок, вовсе не знает о проблеме или не считает её таковой. Игроки и МИ должны стремиться не возлагать вину, а взять ответственность, ибо куда легче достичь компромисса когда никто не чувствует, что его собираются подвергнуть остракизму или считают единственным виновником неприятностей.

Иногда для исправления проблем вмешательство в игру не требуется, но в иных случаях может потребоваться изменение планов МИ или даже уже прошедших событий. Если они важны для поддержания игры МИ не должен стесняться совершать такие изменения, хотя игроки также не должны считать работу МИ само собой разумеющейся. Понимание друг-друга — ключ к поддержанию дружественной группы и веселья в игре.

Создание инквизитора

«Явись, ибо сам Император требует твоей службы...»

— отрывок из «Воззвания инквизитора Зарата»

Если инквизитором не является ни один из ПИ, ответственность за отображение важного персонажа ложится на МИ. Повествовательная важность роли означает, что, скорее всего, инквизитор будет наиболее важным НИП кампании и создавать его следует с соответствующим уровнем заботы и внимания к деталям. Ниже описаны наиболее важные вопросы об инквизиторе, а также некоторые идеи относительно ответов на них.

Хотя инквизиторы разрывают все связи с прошлой жизнью, ни один человек не способен полностью сбежать от своего прошлого. Инквизиторов редко заботит прошлое, но оно всегда оставляет на них следы. В случае МИ, это важно поскольку требуется проработать путь к текущему положению. Таким образом, можно достовернее описать инквизитора и добавить глубины его взаимодействию с аколитами. Учитывайте, что безжалостность инквизиторского служения может повлиять на человека не слабее родного мира, так что иные факторы становятся сравнительно малозначительными и могут быть скорректированы иными влияниями. Следует позаботиться, чтобы прошлое инквизитора не становилось центром повествования, ведь в нём должны находиться аколиты и их свершения.

Откуда вышел инквизитор?

Теоретически, путь к инсигнии открыт для всех жителей Империума, от презренного заводского рабочего, до богатейшего аристократа. Однако, необходимые для этого стремление и воля столь редки, что маловероятно, что более одного жителя мира-улья будут ими обладать, а ведь ещё нужно суметь их реализовать. Так что в продумывании предыстории инквизитора МИ не следует ограничивать свою фантазию. Если придуманный вариант кажется маловероятным, стоит вспомнить, что становление инквизитором столь необычно, что затмевает все иные обстоятельства.

После проработки предыстории МИ предстоит подумать о её влиянии на текущее мировоззрение инквизитора. Очень сомнительно, что он останется типичным представителем своего окружения, поэтому можно рассуждать любым путём. Бывший офицер Флота может уделять особое внимание угрозам из холодной пустоты или сосредоточиться на разложении аристократов миров им защищаемых. Аналогичным образом, благородный человек может стать великим фехтовальщиком, брезгующим лицемерной болтовнёй, или интриганом, неотличимым от прочей элиты Империума.

Ниже приведены несколько вариантов происхождения инквизитора, хотя они не в коем случае не являются полным спектром вариантов:

- Инквизитор был клерком Администратума пока не столкнулся с заговором направленным на сокрытие запретных знаний среди освящённых дата-стеков и окружающих их архивов. Прошлая квалификация заставляет его тщательно изучать даже мельчайшие детали в поисках скрытой ереси. Но несмотря на скрупулёзность, он не стесняться радикально встряхнуть установленный порядок Империума для очищения от недостойных элементов.
- Инквизитор был сержантом Астра Милитарум и единственным выжившим в битве с душераздирающими тварями. Отчаянная борьба за выживание принесла ему несколько кибернетических органов и конечностей, а также наградила бесконечной ненавистью к чужакам.
- Инквизитор был священником Экклезиархии, ощутившим кризис веры после того как нелегальный псайкер победил его перед лицом собственной конгрегации. Благословенные обряды и катехизисы оказались неспособны защитить его и ныне инквизитор изучает Разрушительные Силы дабы разить порождений Варпа их же оружием.

Каковы побуждения инквизитора?

Несмотря на то, что воля к действию пред лицом опасности обязательна для каждого инквизитора, она принимает множество форм. Для некоторых это личное переживание, порождённое ужасной потерей или страхом перед прошлым. Для других — результат благочестивого воспитания, закалённого безжалостным опытом. Немногие инквизиторы руководствуются прагматизмом, воспринимая свою работу как необходимую для выживания Человечества и которую не сможет исполнить никто другой.

Основное стремление должно сильно окрасить всю деятельность инквизитора. Это ядро его естества, источник его сил. МИ должен учитывать, что мотивация инквизитора не должна быть с лёгкостью потрясена. Если инквизитора ведёт жажда исправить былые ошибки, то это вопрос его восприятия, а не конкретной цели. В прошлом он мог совершать поступки в тысячу раз более отвратительные. Также от мотивации инквизитора сильно зависят аколиты, потому не лишним будет согласовать её с игроками.

Вот несколько примеров мотивации, хотя они лишь образцы:

- Первая часть жизни инквизитора прошла в погружении в Имперское Кредо, и ужасы с которыми он сражался, лишь укрепили его веру в суверенном праве Человечества на галактику. Он сражался с ксеносами, мутантами и демонами, зная, что с каждым поверженным, убитым или изгнанным врагом он очищает путь пастве Императора.
- Давным-давно родной мир инквизитора едва не был сокрушён вторжением ксеносов, но истинными виновниками миллионов смертей были некомпетентные и неподготовленные лидеры армии и обороны. Лично узрев цену неудачи и осознав редкость способных на успех, будущий инквизитор поклялся никогда не стоять без дела там, где мог бы предотвратить катастрофу.

- Когда-то инквизитор служил аколитом и был совсем другим человеком. Однако, но обнаружил, что его господин ради достижения своих целей связался с падшими силами, потому инквизитор был вынужден восстать и убить человека, вознёсшего его к инсигнии. Теперь он стремится исправить весь урон что нанёс предавший учитель.

Чем он готов пожертвовать ради своих целей?

Широко распространённое мнение, о том что ничто не способно встать на пути инквизитора более менее верно. Как только инквизитор принимает решение, крайне маловероятно, что он отступит. Однако, даже самый безжалостный инквизитор придерживается некоторых принципов, ведущих его по пути служения. Любой способный выжить в положении инквизитора достаточно параноидален и знает как действовать в случае конфликта принципов и потребностей, а также готов судить каждого по ценности его.

Чаще всего инквизитору предстоят менее абстрактные жертвы. Ради достижения своих целей он должен быть готов пожертвовать активами и аколитами, даже если это усложнит будущие операции. Аналогичным образом он оценивает ценность любых потраченных имперских жизней, оружия и даже миров в сравнении с тем, что инквизитор желает своими действиями спасти. Некоторые инквизиторы отказываются жертвовать этими ресурсами за одну победу предпочитая сохранить силы для долгой кампании против тьмы, другие же с радостью отправят на смерть миллионы невинных ради выживания миллиардов.

Помимо этого, МИ следует продумать, готов ли инквизитор осквернить свою плоть, честь или дух во имя обретения силы. Для одних инквизиторов цена запретной технологии или колдовской мощи слишком велика, иные же свободно используют всё что способно приблизить поражение врагов Человечества. В самой экстремальной форме вопрос встаёт иначе: насколько высоко инквизитор ценит собственную душу и готов ли он сотрудничать с отвратительными ксеносами или демонами ради победы над иным врагом?

Ограничений и послаблений в этом вопросе не счесть. Ниже приведены примеры некоторых границ, установленных инквизитором для себя самого, хотя они ни в коем случае не претендуют на полный спектр вариантов:

- Инквизитор хорошо осведомлён о редкости пригодных к обитанию планет и отказывается санкционировать любые действия способные такой мир уничтожить. Впрочем, он вполне способен пожертвовать населением планеты, если впоследствии её можно будет перезаселить.
- Ревностно оберегающий свои собственные силы инквизитор не потратит свои ресурсы если их можно извлечь со стороны. Он склонен перенаправить имперские ресурсы вне зависимости от важности их текущей миссии, если это приведёт к успеху его дел.
- Инквизитор готов заплатить за победу ужасную цену и уже сделал это созданием связанного демонхоста, используемого как кошмарное и секретнейшее оружие. Нет черты которую он не перейдёт ради стоящей цели.

Как инквизитор использует аколитов?

Отношения между инквизитором и его аколитами часто сложны. Одномоментно инквизитор может находиться только в одном месте, так что устранение угроз находящихся вне его прямой досягаемости требует помощников. Однако, степень доверия аколитам очень сильно варьируется. Некоторые инквизиторы предпочитают предоставлять аколитам полную информацию посредством личного брифинга, что помогает лучше справиться с угрозой. Другие предают только необходимые детали через тайники, что защищает от предательства. Степень доверия и близости инквизитора с аколитами может измениться со временем, когда отряд докажет свою ценность и попадёт в узкий круг доверенных лиц.

Этот аспект инквизитора особенно важен для МИ **Dark Heresy**, поскольку от него зависит стиль кампании. Инквизитор видящий в аколитах одноразовое пушечное мясо отправляет их на совсем другие миссии чем станет рассматривать отряд как учеников и потенциальных приемников. Аналогичным образом сложность работы аколитов зависит от того, доверяет ли инквизитор им свои секреты и ресурсы. Если инквизитор противостоит аколитам, МИ, возможно, стоит рассмотреть возможность предоставления тем ресурсов не зависящих от господина и его возможного приемника.

Ниже перечислены некоторые методы, с помощью которых инквизитор взаимодействует со своими аколитами, хотя список ни в коем случае не исчерпывающий:

- Аколиты не встречаются с инквизитором напрямую, для передачи приказаний он использует связного, который может быть бывшим аколитом, неспособным к активным действиям, но всё ещё способным служить.
- Инквизитор содержит обширную сеть слуг и контактов, а также даёт к ней доступ избранным аколитам. Инквизитор ожидает, что любые важные сведения собранные местной сетью будут использованы.
- Инквизитор тесно сотрудничает с аколитами, в безопасных ситуациях путешествует вместе с ними, помогает им в планировании операций, но не принимает участия в сражениях.

Как он стал инквизитором?

Момент принятия инсигнии является ключевым моментом в жизни, отметающим большую часть прошлого и перековывающим в новую личность. Для каждого инквизитора этот момент уникален, как и его влияние. Некоторых после долгого ученичества с честью повышал предыдущий господин, другие вырывали священный знак из пальцев господина который более не мог продолжать борьбу. Титул мог быть завоёван и силой, после наказания предшественника за вероломное предательство Империума. Возможны ситуации, когда господин персонажей вовсе не претендует на власть инквизитора, за исключением того, что все противостоящие его вознесению были наказаны за столь глупые помыслы.

Особенности инвеституры инквизитора могут повлиять на его отношение к аколитам. Тот, кто преклонялся перед былым господином может склонять к подобному уважению своих служителей, но также может требовать от них соответствия жёстким и непоколебимым стандартам, основанным на требованиях его учителя. Если отношения с учителем были напряжёнными, инквизитор может ожидать предательства от своих аколитов и наказывать выход за предписанные рамки (хотя МИ следует с осторожностью наказывать игроков за подобные действия). Таковы лишь несколько возможных следствий получения исключительной власти и ответственности, поскольку становление инквизитором не менее сложно и трудно чем исполнение его обязанностей. Вот ещё несколько возможных способов получения инсигнии:

- У служившего аколитом много лет не было никаких стремлений преуспеть в глазах господина. Однако, когда пожилой наставник стал жертвой грязной игры, инквизитор был вынужден потребовать власть своего наставника для поиска справедливости.

- Инквизитор несёт древнюю печать власти, передаваемую от инквизитора к инквизитору. Так он говорит сам. Не самом же деле, печать — мастерская подделка, которую он создал когда истребовал должность и поклялся, что никто не станет на пути его крестового похода для защиты Империума от самого себя.
- Розетта, вырезанная из чистого терранского гранита знаменует инквизитора как представителя воли Императора и хранится в стазис-ящике. Инквизитор убил своего господина и забрал розетту, когда узнал, что человек которому он доверял безгранично планировал ритуально осквернить её для использования сил Хаоса.

Боевые столкновения

«Мир? В наше время мир невозможен.»
— лорд-командующий Соляр Махарий

Со всех сторон Человечество окружено врагами, такова прискорбная истина 41-ого тысячелетия. Часть работы МИ состоит в том, чтобы добавить в игру угрозы и управлять отчаянными схватками против них. Базовые правила боя находятся в **Главе VII: Бой**, здесь же располагаются некоторые дополнительные рекомендации, относящиеся к роли МИ.

Начало столкновения

Поскольку все боевые столкновения происходят в пошаговое время, МИ следует разрешить любые подвисшие повествовательные действия аколитов до начала боя. Разделение боевых и небоевых действий является очень важным, поскольку некоторые игроки могут воспользоваться такими ситуациями для подготовки к нападению или совершению собственно атаки вне боя. Подобные моменты лучше обрабатывать состоянием Застигнут Врасплох и их лучше избегать. В большинстве случаев любое действие не заявленное до начала боя (и некоторые заявленные длительные действия) отменяются неизбежным насилием.

Настройка сцены

Помимо описания базовых деталей сцены, таких как тип, количество и местонахождение врагов, МИ следует потратить некоторое время на описание необычных или важных аспектов окружения. Предметы способные послужить импровизированным укрытием или оружием могут сделать битву куда интереснее, так же как и потенциальные опасности, вроде уступов и лиан. Если такие возможности присутствуют на поле битвы, МИ должен познакомить с ними игроков. Распознание некоторых вещей лучше доверить игрокам, но они никогда не должны оставаться в полностью незнакомом окружении.

Хотя МИ лучше всего быть ясным и информативным, немного таинственности поможет создать настроение столкновения. Полностью открытое и основанное на игромеханике описание врагов или особенностей окружения может сделать их пресными и малоинтересным. Сконцентрируйтесь на описании — опишите жадный рёв цепного меча культиста, его выкрашенные кровью зубы или подчеркните блистающее тепло вытекающего из фабрики расплавленного металла, указать цифры урона от падения в него можно и позднее.

Готовность и внезапность

Бои в **Dark Heresy** редко ведутся в столь явных и конкретных условиях как полномасштабные сражения армий. Прямая атака может включать не меньше обмана и скрытности чем любая другая гнусность врагов Империума, так что Мастер Игры может совершенно свободно отображать это используя врагов применяющих засады или иные способы застать аколитов без защиты. Тем не менее, если противник необоснованно получает преимущества игроков это быстро разозлит.

Для уравнивания шансов, аколиты должны обладать определёнными преимуществами. Они должны быть в курсе присутствия или маршрута противников, а также иметь некое укрытие, такое как особенности местности, колдовские помехи или продвинутые технологии. Если аколиты попадают в засаду в чистом поле где враг не мог спрятаться, игра может стать очень жёсткой и несправедливой. По этой же причине, засада никогда не должна быть абсолютно успешной, у аколитов всегда должна быть возможность обнаружить скрытых врагов или отреагировать на них. Классический способ обнаружения засады: проверка Бдительности, хотя если враги применяют более эзотерическую тактику лучше подойдут иные способы, так умение Психонаука может предупредить о грядущей телепортации.

Помимо этого, МИ должен помнить, что и аколиты могут использовать внезапность. Как и врагам им придётся хорошенько спланировать операцию. Впрочем, МИ не стоит переусложнять планирование, он может быть осведомлён о планах аколитов, но это не повод даровать контролируемым им НИП способности к предвидению. У НИП есть доступ к тем же средствам обнаружения засад что и у аколитов, но не более того.

Инициатива

Отслеживание порядка Инициативы является ключом к бесперебойному проведению боя. По счастью механика Инициативы сравнительно проста. В крупных сражениях ситуация может несколько усложниться, поскольку требуется отслеживать большое число участников. Если один участник боевых действий контролируемый МИ (неважно дружественный или враждебный) подобен другому, может быть хорошей идеей использовать для них один бросок Инициативы. Так по одному броску достаётся группе дружественных Адептус Арбитрес, стае подульевых бандитов и отдельный ведущему их в бой вожаку банды, ну а для аколитов броски всегда раздельные. Обычно как только пройдут несколько раундов боя МИ может доверять игрокам отслеживать Инициативу своих персонажей. К этому моменту они должны быть знакомы с теми кто действует до и после них, потому способны поддерживать очередь.

Проведение столкновений

Планирование и проведение боя может быть сложным, но и результативным. Бои в **Dark Heresy** должен быть захватывающим, так что МИ важно хорошо с ним справляться. МИ необходимо не только отслеживать такие детали как порядок Инициативы, здоровье НИП и любые текущие эффекты, но и стимулировать противников, дабы дать тактический вызов, но не лишать ПИ шансов на победу. От МИ требуется умение найти баланс между сложным интересным сражением и убийством персонажей. Однако, сие не значит что следует полностью избегать лёгких побед и подавляющих противников, поскольку они могут стать неплохой частью приключения. Разношёрстные головорезы которым хватит очереди из автогана вполне могут стать наживкой для засады. Снайперский огонь рейнджеров элдар может заставить аколитов отбросить идею лобовой атаки и в поисках иных путей обнаружить тайник с оружием или рыскающих поблизости оперативников Безликой Торговли.

Управление противниками

Для отслеживания состояние каждого участвующего в бою персонажа требуется лист бумаги, карточка или иное средство ведения заметок, поскольку в ходе столкновения возникнет масса деталей требующих запоминания. Важные детали могут быть усталостью и уроном каждого бойца, а также любыми статусными эффектами (такими как Кровотечение) и изменения в экипировке (например, перегревшееся оружие). Также может быть полезно пометить порядок Инициативы.

Хорошая организация записей нужных для проведения сражения крайне важна, путаница не приведёт ни к чему хорошему. Игроков обычно сильно расстраивает, когда атака предназначенная для добивания раненого врага приходится, по ошибке МИ, на здорового. Создание перед боем таблицы или списка поможет сохранить детали доступными, также МИ следует озаботиться тем, чтобы после смерти врага или окончания действия эффекта он вычёркивался или помечался иным способом.

Отслеживание состояний и урона

Помимо отметок и отслеживания общего состояния участников сражения МИ обязательно должен применять любые результаты текущих состояний и нанесённых ран. Некоторые условия (такие как Кровотечение) требуют регулярного внимания. Другие могут повлиять на применение новых эффектов. МИ должен на каждом шагу Инициативы проверять необходимость обновления любых эффектов и применять новый результат. Особого внимания заслуживают раны и состояния ПИ. МИ необходимо следить за тем, чтобы игроки не забывали о них и вовремя обновляли их при важных изменениях статуса, хотя обычно на игроков можно положиться. Впрочем, в группах где хуже знают привила (или склонных забывать такие моменты) МИ может потребоваться активнее вмешиваться в эти вопросы.

Тактика и стратегия

Эффективное использование тактики (или её отсутствие) может дать МИ два различных бонуса. Во-первых, отыгрывая врагов очень умных или очень глупых, он может регулировать сложность столкновения если оно пойдёт не так, как ожидалось. Если ПИ легко прошли важного врага, МИ создать ситуацию которая сделает сражение более драматичным. Аналогичным образом, если слабые враги пускают ПИ на фарш, он может заставить врагов растянуть силы, давая возможность ПИ победить врагов по одиночке.

Сравнительное тактическое мастерство врага может служить повествовательным инструментом само по себе. Звероподобные головорезы умело применяющие засады и заградительный огонь по всей видимости не те, кем кажутся. Некоторые тактики могут быть присущи врагам конкретного типа. Враги-звери склонны обращаться в бегство при получении значительных ранений, а фанатики продолжают бой независимо от его отчаянности обстоятельств. Разумеется, характерная тактика и вышеописанные гибкие варианты не исключают друг друга. МИ может превратить кажущиеся несоответствия в зацепки глубже погружающие игроков в сюжет. Уверившись в том, что звери бегут при серьёзных ранах игроки надолго запомнят альфа-хищника сражавшегося насмерть.

Использование обстоятельств боя

Есть несколько ситуаций в которых сражения смотрятся совсем иначе. Бои при нулевой гравитации, в полной темноте или непроглядном тумане могут создать интригующую и драматичную сцену. Местность даст преимущества занявшим высоту или выбившим от туда врага, а также замедлит продвижение через неё. Совокупность этих возможностей называется обстоятельствами боя и описывается на странице 282, МИ должен ознакомиться с ними, но быть готовым создать новые для соответствия темпу боя и характеру повествования.

Некоторые боевые обстоятельства возникают на поле боя сравнительно часто, например, превосходство численное превосходство одной из сторон или стрельбу по врагу связанному в рукопашной с союзником. Знакомство с правилами этих обстоятельств позволяет МИ разработать для НИП более эффективную тактику. Другие обстоятельства боя основаны отвечают за особенности поля боя, такие как вариации гравитации, освещение и ландшафт. При создании сцены МИ может выбрать одно или несколько таких обстоятельств для придания сцене колорита. При правильном использовании они могут придать боевой цене совершенно новый уровень глубины. Создание мощного укрытия на поле боя может повысить важность рукопашной или сделать стрелковое оружие менее смертоносным, в то время как зияющая бездна позволит отвратить ПИ и НИП от приближения к определённой области. Если игроки теряют интерес к боевым столкновениям, может быть стоит сделать их более сложными и нестандартными. Кульминационные же схватки заслуживают особо внимательного планирования.

Окончание столкновений

В какой-то момент возникает необходимость закончить боевое столкновение и продолжить сессию иным путём. Обычно это происходит когда все члены одной стороны побеждены или бежали. В этот момент МИ должен вмешаться в процесс и вести игру дальше. Это может быть ускоренная перемотка заранее известного окончания боя или рассказ о последствиях сражения.

Когда сражение заканчивается?

Некоторые группы игроков могут предпочесть вести сражения до смерти последнего врага, но чаще удобнее распознать момент когда напряжённое сражение перетекает в добивание выживших и перейти промотать его. Если ПИ без затруднений побеждают врагов, не сталкиваются с серьёзной опасностью и победили всех сильных противников, часто логичнее рассказать об их триумфе и не тратить время на бесполезную битву.

Кроме того изменять события на пользу НИП обычно не слишком хорошая идея. Если условия сражения недвусмысленно созданы для победы противников, игроков может разочаровать невозможность обернуть события в свою пользу. Если МИ беспокоит, что упорное сражение с НИП может перерасти в последнюю битву и окончание игры, то он может сообщить игрокам, что капитуляция или пленение предпочтительнее смерти, но вынуждать к этому не следует.

Последствия столкновения

В дополнение к очевидным результатам боя: ранам, усталости и/или смерти, МИ должен просчитать и все иные последствия сражения. Некоторые из них уместно показать игрокам, например прибытие местных сил правопорядка или толпы с вилами и факелами. Другие могут быть не столь очевидными, как то узнавший о присутствии ПИ скрытый главарь или предупреждённая шумом боя цель; в последнем случае может очень пригодиться **Таблица 5-5: Шумность оружия** (стр. 176). В случае особо шумного сражения может быть целесообразно уменьшить Секретность отряда.

Результаты боевого столкновения не обязаны быть отрицательными. Если некоторые враги остались в живых, у аколитов могут появиться полезные источники информации или даже рычаги воздействия. Оружие побеждённых может пополнить арсенал победителей (к слову, эту возможность всегда стоит учитывать при планировании столкновения), а любые другие противники прознавшие результат схватки могут быть запуганы или получить штрафы при взаимодействии с ПИ. Победа над ненавистными аборигенам врагами может увеличить Влияние аколитов в этой местности.

Также МИ должен учитывать, что сражение, после которого не осталось ни улик ни свидетелей также может иметь последствия, особенно если враги должны были выйти на связь или были найдены их трупы. Безотносительно того, пойдёт ли аколитам это на пользу или нет, могут быть самые разные последствия, но после такого боя Секретность отряда может вырасти, таким же манером как и падение Секретности в случае заметного сражения. В конце концов, если свидетелей активности аколитов нет в живых, другие враги могут впустую тратить ресурсы на расследование ложных версий или затаиться в страхе неизвестных убийц.

Повествовательные столкновения

«Контакт с чужацкой расой всегда укрепляет веру в род людской. По моему убеждению дальняя поездка удивительно полезна для ума.»

— Хелем Бош

В типичной игре **Dark Heresy** большая часть столкновений проходит в повествовательном времени. Оно стандартно для проведения столкновений многих типов, от переговоров и исследований до путешествий. Некоторые ресурсы для управления такими столкновениями можно найти в **Главе VIII: Инструменты повествования**. Дополнительные рекомендации по применению этих методов с точки зрения МИ можно найти ниже.

Повествовательные ресурсы

Тесно связанные Влияние и Секретность прекрасно подходят для настройки сценариев. В дополнение к их индивидуальной полезности эти ресурсы могут служить для создания общей атмосферы расследования и иных задач. Группы с низким Влиянием и Секретностью будут постоянно находиться по горло в проблемах или служить в качестве одноразовых инструментов для отвлечения внимания от менее очевидных угроз. Обладающие же высоким Влиянием и Секретностью скорее всего играют в опасные охотничьи игры и сплетают сети по всему сектору. Низкое Влияние и высокая Секретность могут указывать на восходящих звёзд, достаточно мудрых для тонкой игры, или группу отчаянных выживших. Высокое Влияние и низкая Секретность служат опознавательным знаком особенно праведных и могучих отрядов — в Империуме мало более страшных вещей чем гнев разъярённого инквизитора, чьё громадное Влияние более не сдержано необходимостью действовать в тайне. Все эти и многие другие возможности можно использовать для создания непрерывного повествования кампании, а также изменения её стиля, поскольку неожиданные события могут увести её очень далеко от предполагаемого сюжета.

Влияние инквизитора

Как игроки создают своих персонажей, так и МИ должен создать инквизитора, если, конечно, один из ПИ не несёт инсигнию. И хотя этот НИП может появляться нечасто, аколиты способны использовать его Влияние во время расследований. Их инквизитора может бояться весь сектор или он неизвестен никому кроме немногих избранных, но его влияние всегда велико, таково благо и бремя его должности. Игромеханически будет неплохо начать с удвоенного среднего значения Влияния аколитов, но МИ может совершенно свободно назначать его в зависимости от стиля и целей кампании.

Когда аколит использует Влияние своего инквизитора в соответствии с правилами со страницы 330, МИ должен дать ему такую возможность. Однако, МИ не обязан давать полный доступ, так инквизитор может скрывать часть своих возможностей дабы не раскрыться перед врагами. Согласно правилам это уменьшает Секретность отряда на 2, также МИ может смело добавлять иные последствия, вроде гнева инквизитора за легкомысленные и ненужные затеи. Аколит слишком часто прибегающий в власти своего господина может стать отрезанным, отверженным или встретить куда худшую судьбу. Ценящий скрытность инквизитор может испытать недовольство и лишить разочаровавший его отряд любой помощи на некоторое время. МИ не должен позволять аколитам использовать инквизитора как костыль при любом затруднении.

В течении кампании Влияние инквизитора может и должно меняться. Оно зависит от активности аколитов, растёт и падает в зависимости от их успехов и неудач. На Влияние также оказывает воздействие Секретность отряда, причём низкая Секретность оказывает куда более разительное влияние чем высокая. Данные изменения могут быть определены одновременно с определением наград и штрафов аколитам, в этот же момент меняется дальнейшая история инквизитора. В целом Влияние инквизитора реагирует на те же изменения что и Влияние аколитов, но от МИ требуется обрабатывать все события приключения и определять изменения скрытно. Впечатлили или оскорбили ли аколиты влиятельных персон? Действовали его помощники на благо Человечества или с эгоистичными и трусливыми намерениями? Развивали ли они собственные ресурсы или постоянно прибегали к чужой помощи? Всё это, наряду со множеством иных соображений, должно служить топливом для изменения Влияния, как аколитов, так и самого инквизитора.

Помимо этого, МИ может изменять Влияние на основе прочих повествовательных событий, о которых аколиты могли слышать мимоходом; это могут быть последствия действий инквизитора, и, возможно, других аколитов, в секторе. Инквизитор может быть тяжело ранен, предан или заключён в узилище, а потому использование его Влияние может быть затруднительно. Такие события могут стать отличной отправной точкой для новых приключений и даже кампаний.

На усмотрение МИ инквизитор может установить ограничения на сферу применения своих возможностей, направляя своих аколитов на определённые действия. Это может выражаться в бонусах проверок Реквизиции при получении необходимых, по его мнению, аколитам предметов, временное повышение Влияние в конкретных локациях или выдачу необходимого для выживания оборудования. Так миссия на Юноне может потребовать прекрасной одежды, комфортных жилых помещений или широкой кредитной линии для поддержания должного прикрытия. В качестве альтернативы, при соответствии стилю инквизитора, он вовсе может не помогать персонажам, а настаивать на использовании исключительно их собственных ресурсов. Такой подход также прекрасно подходит, базовый момент заключается в том, чтобы все игроки заранее знали позицию инквизитора в таких вопросах (во всяком случае в той степени в которой аколиты могут знать намерения и характер своего инквизитора), в этом случае не возникнет недопонимания когда аколиты запросят помощи которой не будет.

Влияние

Значение Влияния персонажа, это больше чем просто чем ресурс для достижения цели. Влияние отображает положение персонажа в обществе Империума, его возможности в рамках важнейших организаций и властных блоков всего Аскеллона (или даже за его пределами). Персонаж с высоким Влиянием является важным человеком, которого заметит каждый кто информирован, осторожен и влиятелен, если конечно тот не пытается скрыть своё влияние. И наоборот, действующие на более высоком уровне могут посчитать имеющих недостаточное Влияние незначительными пешками.

Подобные соображения могут сильно изменить реакцию НИП на аколитов, что может выразиться в изменении первоначального отношения или даже заставить НИП общаться с ИП в первую очередь. Прирождённые подхалимы могут тяготеть к персонажам с высоким Влиянием, а независимо мыслящие избегать их, поскольку трепетно оберегают всю свою свободу что сумели получить. Аналогичным образом, низковлиятельные персонажи могут обнаружить, что богатые и могущественные закрыли для них многие свои двери, а надменная аристократия и высшие чиновники не воспринимают их всерьёз.

МИ волен отобразить это как активно так и реактивно:

определив отношение НИП к Влиянию персонажей и реакцию на него или позволять игрокам указывать когда они используют свою репутацию для вызывания страха и уважения. В большинстве случаев лучше работает комбинация этих методов. МИ должен позволить аколитам использовать своё Влияние как инструмент, обычно при проверках во время социальных или расследовательных столкновений, но также держать его в уме как фактор непрямого влияния. Аколиты не перестают быть важными фигурами просто потому что в данный момент это им удобно, это может даже разрушить их планы. Например, жадные до власти аристократы могут настойчиво разыскивать их, собираясь таким образом увеличить свою местную власть и расстраивать тайные операции, а оперативник Безликой Торговли может попробовать сделать себе имя организовав смерть прославленных аколитов.

Секретность

Уровень Секретности группы должен оказывать значительное влияние на запланированный МИ сценарий. Игроки прячущие своих персонажей от внимания врагов совсем иначе реагируют на столкновения чем более прямолинейные и задиристые. Таким образом, МИ способен заметить, что на зацепки связанные с прямым воздействием одни игроки реагируют бодро, а другие нет. Различные аспекты сценария также могут привлекать разное внимание игроков, в зависимости от поведения их персонажей. В определённой степени МИ может это контролировать давая модификаторы к Скрытности отряда с большей или меньшей частотой. Давая большую свободу действий при открытом воздействии, МИ поощряет игроков смело шагать вперёд и столкнулись с угрозами лицом к лицу, или он может предупредить о нецелесообразности выбранной стратегии, сказав как она повлияет на Секретность отряда.

По умолчанию МИ должен использовать Секретность как заметный, но не доминирующий, элемент. Важные действия касающиеся заметности группы должны влиять на её Секретность, но слишком частое её изменение может оказаться сложным и запутывающим. Если исключить резкие изменения удачи или методов работы аколитов, то лучше всего ограничить изменения Секретности 3-10 очками за сессию. Незначительные изменения могут произойти при открытом размахивании экзотическим оружием, ношении брони редкой конструкции и прочим демонстрациям непохожести на окружающих (это особенно актуально при посещении не самых публичных мест, вроде бандитских притонов или точек чёрного рынка). Подобные изменения могут быть полезны (например, произведя впечатление на главаря бандитов) или вредны (так они могут спугнуть

контакт до встречи). Помимо этого, изменения могут быть не мгновенными, например новости о перестрелке в улье распространяются не моментально.

Эффекты Секретности могут быть более масштабными чем бонусы к тайным или открытым действиям описанные на странице 332. МИ должен не стеснять изменять Отношение НИП, у которых есть своё мнение относительно махинаций или смелости группы. Помимо этого, Секретность может быть связана с Влиянием. Высокая Секретность может упростить проверки Влияния при приобретении товаров с чёрного рынка или запрещённых гримуаров, а низкая поможет использовать власть Инквизиции для собирания толпы с факелами.

Социальные столкновения

Любую сцену, основное внимание которой приковано к общению ПИ с одним или несколькими НИП, можно назвать социальным столкновением. Тон и настрой таких столкновений могут широко варьироваться, от допроса захваченного еретика, до тонких политических игр во время аристократического бала. Однако, как правило, они проще боевых игромеханически, но необходимость интересно и последовательно отыгрывать НИП повышает требования к внимательности МИ.

Роль социальных столкновений в повествовании.

Как и в случае любых других сцен игры, сюжет социального столкновения зависит от того, кто и что хочет. Однако, если во время боевых столкновений желания противников, обычно, очевидны (головы аколитов на дощечке), социальные столкновения не всегда столь же прямолинейны. Чем более длительной и важной Мастер Игры желает сделать социальное столкновение, тем тщательнее он должен контролировать эту информацию и её получение.

Для малозначительной для повествования столкновения МИ не стоит изощряться. Покупка лазгана редко предполагает сложные переговоры и скрытые мотивы. Однако, центральный конфликт социального столкновения может включать некоторые манипуляции или обман, особенно если желания сторон расходятся. Если цели Персонажей Игроков согласуются с целями НИП, сцена может служить для укрепления солидарности и взаимного доверия, или же для подготовки к грядущему конфликту. Впрочем, обычно, не стоит уделять много времени и внимания согласованию будущих действий если игроки могут активно действовать.

Отыгрыш НИП

Социальное столкновение редко бывает более интересным чем участвующие в нём персонажи. В то время как Персонажи Игроков могут и должны занимать важное место, МИ обязан иметь возможность сделать каждое такое столкновение свежим и вовлекающим, чего можно достигнуть использованием как новых, так и повторяющихся персонажей. Временных и второстепенных НИП обычно можно отобразить используя незначительную детализацию, например, необычные манеры или внешность позволяющие отличить их от прочих. Для подобных персонажей даже столь незначительная уникальность как запоминающаяся фраза или предмет одежды может создать запоминающийся образ. Однако, НИП предназначенные для важного или длительного взаимодействия с аколитами требуют куда большего внимания при создании.

Одной из наиболее важных вещей при создании важного НИП является его цель, как в глобальном смысле, так и при общении с аколитами. Знание намерений НИП в данном столкновении значительно упрощает убедительный и реалистичный отыгрыш, а также придумывание деталей образа. Знание целей и ценностей НИП может стать отличной отправной точкой для разработки очевидных и красочных деталей. Благочестивый последователь Императора может призывать имена святых при каждой возможности, а также носить святую реликвию для привлечения удачи и защиты, а жадный торговый магнат, скорее всего, укутан в роскошные одежды мало озабочен всем, что не приносит прибыль. Сохранение подобных деталей позволяет создать живого и реалистичного НИП, а тщательно подобранный элемент выбивающийся из образа поможет оповестить проницательных игроков о скрытых мотивах.

Использование Индивидуальности

Правила индивидуальностей со страницы 339 могут выполнять различные функции, в зависимости от конкретного НИП и склонностей МИ. Возможно наиболее простым будет использовать их для оживления общения с малозначимыми НИП. Они могут служить для дифференциации таких персонажей или простого нюанса их отображения. Если МИ привык к ним, то он может счесть полезным создать дополнительные профили индивидуальностей для охвата большего спектра архетипов или ситуаций. К примеру, добавление некоторых модификаторов к Покорной индивидуальности может создать Нервозный профиль, подходящий для устрашённых свидетелей или трусливых пленников. Или же МИ может создать такого НИП используя Покорную индивидуальность и ситуационные модификаторы.

Помимо этого, индивидуальности могут служить для добавления механической глубины более детализованному НИП. Затратив массу времени на проработку важной фигуры МИ будет очень обидно наткнуться на сложности с отображением НИП во время сессии. Некоторые НИП могут быть легко отображены имеющимися индивидуальностями, но более необычные индивиды, наподобие ксеносов и безумных культистов, могут потребовать создания с нуля. Большая часть важных НИП находятся где-то посередине сей градации, они дают возможность использовать имеющийся набор модификаций вместе с дополнительными инструментами для отображения их особых склонностей. В числе прочих возможностей имеются модификаторы за социальное положение собеседника и различные ответы в зависимости от Секретности группы.

МИ должен всегда стремиться согласовать игромеханические эффекты индивидуальности НИП с его повествовательным изображением. Если МИ ранее решил, что Агрессивный НИП восприимчив к лести, то он не должен назначать штрафы к проверкам Обаяния против данного НИП, несмотря на имеющиеся указания в профиле индивидуальности. Разработка новых индивидуальностей или наборов модификаторов может в этом помочь, но следует помнить главное — индивидуальности не более чем инструмент помогающий отобразить НИП, но никак не законы его поведения. Индивидуальности лучше всего работают, когда игромеханика переплетена с повествованием. При успешном допросе аколитом Заумного НИП, МИ может отобразить даваемый бонус очарованием собственным гением или представить результат как откровенный монолог перед глупцами, посмевшими усомниться в интеллектуальном преимуществе. Применение модификаторов без учёта их роли в повествовании может привести к тому, что игроки начнёт считать свои действия не имеющими значений и даже бессмысленными, что, само собой, серьёзно ослабит их погружение в игру.

Использование Отношения

Отношение позволяет МИ измерять степень благосклонности или враждебности НИП по отношению к аколитам. С этой точки зрения начальное Отношение НИП позволит задать стартовый тон социального взаимодействия, а изменения Отношения вследствие применения аколитами социальных умений поможет МИ определить степень оказываемого аргументами влияния. Так, если МИ установил первоначальное отношение НИП как 50 (равнодушное), то изменение его по результатам общения до 75, существенно изменяет мнение НИП относительно аколитов в лучшую сторону, а снижение его до 40 отображает незначительное негативное впечатление. Как и в случае с индивидуальностями данные реакции должны быть интегрированы в повествование, поскольку успешная проверка отображает то, что ПИ смог задеть чувствительную струну души НИП, а катастрофический провал должен иметь хорошее объяснение для внезапного ухудшения обстановки.

Для определения реакции НИП на конкретное предложение, запрос или иное воздействие Отношение может быть проверено как любая другая характеристика. Подобное использование может принести пользу от социальных умений аколитов, которые улещивают НИП до тех пор пока их шансы не возрастут. Впрочем, иногда лучше подходит наиболее прямой подход. Просьбу НИП сделать нечто нелепое или опасное и не несущее ему прямой выгоды обычно стоит отклонять без раздумий независимо от текущего Отношения (собственно такая просьба может даже его понизить), обратное также верно, побуждение НИП сделать то, что он и так хочет сделать обычно всегда успешно. В подобных ситуациях МИ может счесть, что использование суждений НИП (его текущего Отношения) для получения ответа, куда более логично проведения проверки Отношения. Также подобный результат можно использовать как награду за особенно уместные аргументы, которые, однако, тяжело отобразить простым изменением Отношения. В менее очевидных ситуациях проверка Отношения может венчать дипломатические ухищрения аколитов.

Применение социальных умений

Несмотря на возможность проведения социального столкновения без использования проверок, зачастую применение определённых умений помогает направить события в нужное русло. В частности, Обаяние, Командование, Обман, Запугивание и Проницательность весьма полезны при социальном взаимодействии, что описано на странице 337. Проверки этих умений служат различным целям. Во-первых, они позволяют отыгрывать красноречивого и убедительного персонажа игроку, не наделённому этими качествами вовсе, также они помогают скромному игроку играть за громогласного персонажа, или умному игроку отыгрывать не столь сообразительного персонажа. Во-вторых, это может облегчить МИ принятие решения, в ситуациях, когда тот не знает как отобразить реакцию НИП. И наконец, беспристрастность кубиков поможет игрокам увериться в отсутствии влияния на результат предвзятости и безразличия МИ к их аргументам.

Тем не менее, несмотря на полезность умений для структурирования социальных столкновений они не должны применяться в качестве единственного метода получения результата. Не слишком привлекательно бросать кубики и идти дальше без какой-либо повествовательной части. По этой причине МИ рекомендуется сдерживать позывы к назначения проверки социальных умений, за исключением ситуаций, когда персонаж меняет важный аспект разговора. Если аколит старается просто быть дружелюбным, то проверка Обаяния не требуется, можно ограничиться обычным отыгрышем. Однако, если аколит надеется очаровательными манерами отвлечь внимание переговорщиков от угрожающего его интересам факта, то проверка соответствующего умения вполне оправдана. Разница заключена как в целях воздействия, так и в потенциальных результатах. В первом случае успех можно предугадать и он не оказывает существенного влияния на

общее повествование. Вторая-же ситуация предполагает, что успех или неудача могут привести к чрезвычайно значимым и различным результатам.

МИ, как правило, не должен позволять использовать социальные умения для обхода Отношения НИП, например, моделируя отвлечение внимания с помощью простой проверки Обаяния без учёта текущего Отношения, допустим, в 30. Зачастую более целесообразно отображать дипломатические усилия как попытку изменить Отношение, за которой следует проверка Отношения с использованием нового значения, отображающая попытку добиться желаемого результата. Такой подход позволяет принимать решение на основе широкого обсуждения и нескольких проверок различных умений, это даёт аколитам больше возможностей повлиять на конечный результат. Простая пробежка до конечного результата может сэкономить время на решении мелких проблем, но решающие проблемы следует рассматривать с соответствующим вниманием.

В то время как применение социальных умений может изменить некоторые элементы общения, если некоторые вещи, над которыми данные умения не властны или эффекты, которые невозможно достичь исключительно убеждением. Как правило, социальные умения не могут сделать ничего более проницательного или убедительного чего способен достичь человек в реальном мире применяющий те же методы. Ниже приведены более подробные рекомендации относительно возможностей каждого умения.

Обаяние

Это умение позволяет улучшить отношение НИП к персонажу, но, как правило, не может повлиять на НИП без достаточного основания. Обаяние способно разрядить враждебную обстановку, но обычно не может изменить направление мысли НИП уже нацелившегося на убийство аколита. Обаяние почти бесполезно против заклятых врагов, безумцев и нелюдей. Даже если в подобных ситуациях допустимы проверки Обаяния, на них должен накладываться существенный штраф.

Командование

Как умение, Командование может вдохновлять и направлять тех, у кого есть причина считать слова отдающего команду как авторитетные. Командующий не обязательно состоит в формальной командной цепи, но определённо должен обладать на это правом. Более того, эффективное применение этого умения требует, чтобы НИП считать приказы или речи персонажа достойными подчинения. Таким образом, Командование слабо применимо на тех, у кого нет уважения, почтения или страха к данному персонажу, а также при отсутствии у персонажа авторитета для НИП. Даже если в подобных ситуациях допустимы проверки Командования, на них должен накладываться существенный штраф.

Обман

Данное умение способно исказить внимание или сбить с толку цель. Обман лучше всего работает когда цели не хватает данных для оспаривания утверждений персонажа. Как правило невозможно использовать это умение для убеждения НИП поверить фактам если у него есть прямое свидетельство обратного, также оно не отвечает за возможность выжить после раскрытия правды. По этой же причине чрезвычайно затруднительно применять Обман для изменения мнения НИП по вопросам в которых он опытен или в присутствии явных доказательств ложности утверждения. Даже если в подобных ситуациях допустимы проверки Обмана, на них должен накладываться существенный штраф.

Запугивание

Это умение служит для получения информации от объекта посредством принуждения или угроз (в то время как Допрос опирается на психологию, специальные инструменты, сыворотки и иные средства). Применение Запугивания основано на уязвимости цели перед болью и страхом, а потому бесполезно портив тех, кто выше этих забот. Также оно не применимо когда ПИ не способен вызвать нужный эффект, например когда он находится в явно более слабом

положении, чем НИП которого он пытается запугать. Даже если в подобных ситуациях допустимы проверки Запугивания, на них должен накладываться существенный штраф.

Помимо этого следует отметить, что Запугивание не способно дать информацию которой цель не обладает, хотя в отсутствии ценных сведений цель способна давать ложные зацепки. В таких ситуациях успешная проверка Запугивания просто пугает цель и вынуждает её дать любую информацию, которая, по его мнению, поможет успокоить персонажа.

Проницательность

Данное умение позволяет персонажу распознать тонкости, о которых не говорят напрямую. Это может быть видимое избегание некоторых тем, беспокойство, недоверие, страх и иных схожих сигналов. Однако, ни одна проверка Проницательности не поможет узнать, что думает другой персонаж, умение даёт только предположения о его мыслях и чувствах. Проверки Проницательности не могут служить доказательством искренности или лживости, и тем более не определят причину данного поведения или убеждения. Такая проверка может предоставить только фактическое доказательство, которое может восприниматься чувствами, хотя МИ может предложить гипотезу о возможных причинах по своему усмотрению.

Исследовательские столкновения

Не все сценарии противопоставляют аколитов НИП. МИ волен выставить перед ПИ неизвестные и некаталогизированные природные феномены. Столкновения происходящие в полуразрушенных древних руинах, разлагающихся ярусах подулья или изучение места нечестивого ритуала могут способствовать продвижению сюжета и вовлечению игроков. Исследовательские столкновения не ограничиваются неисследованными дикими просторами, к ним относятся любые ситуации, когда основным препятствием для аколитов является окружающая среда или неизвестность.

Исследование

Проведение исследовательских столкновений существенно отличается от проведения столкновений боевых или социальных. В последних отряд противостоит НИП, которые могут действовать и реагировать на действия на усмотрение МИ. В исследовательском же столкновении, аколиты должны взять инициативу на себя и управлять происходящим. Роль МИ в исследовательском столкновении в основном сводится к реагированию и оценке, поскольку ему предстоит оценить планы ПИ, назначить сложность проверок и описать результаты усилий.

Для вовлечения игроков и создания сложности персонажам, дабы они не скучали после тактических битв и социального маневрирования, МИ должен использовать инструменты непрямого контроля, такие как опасности окружающей среды и ограниченность ресурсов. Одним из самых простых ограниченных ресурсов в исследовательских столкновениях является время. МИ может организовать испытание которое необходимо пройти за ограниченное время или столкнуться с негативными последствиями. Это может быть поиск улик перед бегством из неустойчивых руин, которые могут обрушиться на ценный археотек (или аколитов). Ограничения такого типа могут потребовать перехода на пошаговое время, хотя МИ волен, на своё усмотрение, увеличить длительность раунда и длительность действий, это актуально если предоставленное время не превышает нескольких минут. В качестве альтернативы МИ может оставлять игру в повествовательном времени, отслеживая планы и предпринимаемые действия в менее формальной манере. Данный подход позволяет аколитам с большей готовностью работать совместно или разделяться.

Помимо времени могут быть ограничены и многие другие ресурсы. Аколиты могут быть ограничены запасом энергии устройств или возможностью использования различного рода полезного оборудования. Ограничения по кислороду и пище в основном являются ограничениями по времени, но могут использоваться в качестве поощрении нестандартных решений, которые служат для увеличения операционного времени (например, регуляция воздушного фильтра или охота на местную фауну).

Опасности окружающей среды, это ещё один полезный инструмент создания исследовательских столкновений. Угрозы могут быть как пассивными, наподобие токсичного газа в атмосфере, так и активными, пожар или нестабильная опора, т.е. то, что можно заметить и избежать. Пассивные угрозы хорошо совмещаются с временными ограничениями, а приближающаяся смертельная угроза может стать неплохой причиной уменьшения этого лимита. Другие опасности могут выступать последствиями проваленных проверок или плохого планирования. Силовые поля могут нанести урон провалившим проверку Безопасности или Техпользования в защищённом хранилище, или же просто прохожим совершающим моцион не в том месте.

Также, несмотря на фокус исследовательских столкновений на борьбе аколитов с окружающей средой, МИ вполне может использовать НИП. Фактически, при исследовании обширной территории без НИП становится достаточно скучно. Местные проводники или эксперты могут подать игрокам хорошие идеи или снабдить дополнительной информацией. На усмотрение МИ подобные консультации и помощь могут давать бонусы на любые совершаемые проверки. Критически важно, однако, чтобы МИ не разрешал столкновение силами НИП. Аколиты должны нести бремя успеха на своих плечах. В ситуациях, когда помощь НИП может перевесить все усилия ПИ, МИ, возможно, стоит заменить исследовательское столкновение социальным, во время которого аколиты обзаводятся поддержкой НИП, но не стоит позволять ему делать работу аколитов.

Навигация

Враги Империума редко скрываются в шаговой доступности его от институтов, потому МИ может счесть необходимым забросить аколитов в необитаемую пустыню или даже покинутую планету. В таких ситуациях исследование часто становиться решающим элементом истории, не в смысле великих достижений или раскрытия секретов, но простое изучение территории. Поиск границы открытой равнины может не потребовать от МИ большего чем несколько слов «После нескольких дней путешествия вы обнаружили, что бескрайние просторы равнины подошли к концу», но большая часть областей заслуживает проверок, требуемых для следования к желаемой точке. Чаще всего в таких ситуациях используются Навигация и Выживание, но при необходимости МИ должен позволять применять и иные умения, дабы каждый аколит мог проявить себя.

В дополнение к проверкам умений, МИ также должен учитывать правила длительных путешествий. **Таблица 7-24: Движение в Повествовательном Времени**, что на странице 300, может дать представление о том, какую дистанцию можно пересечь за определённый отрезок времени. Важно отменить, что МИ не должен забывать отслеживать любую полученную во время исследований Усталость, поскольку она может повлиять на любые планы, а также столкновения в точке назначения.

Путешествие

Иногда аколиты пересекают огромный или даже враждебный регион, однако само путешествие не находится в центре повествования. Примером того служит любое межсистемное путешествие (т.е. через Варп), а также некоторые иные формы перемещения между важными точками. Хотя такое путешествие вполне может стать отдельным приключением, чаще всего оно применяется как инструмент для продвижения иных целей. Проматывание дальних поездок ограничивает объём и тип истории, а подробное их отыгрывание может нарушить ход сюжета или сценария.

Наиболее распространённой техникой разрешения дальнего путешествия, и, одновременно, уменьшения её повествовательного значения, заключается в кратком изложении. МИ детализирует длительность и способ путешествия, добавляя, при желании, краткую историю, а после переходит к прибытию аколитов в место назначения. Помимо этого, МИ может дать игрокам возможность подробно описать действия их персонажей в течении поездки. Это позволяет углубить отыгрыш и добавить приключению красок. Однако не стоит забывать, что путешествие в **Dark Heresy** является нетривиальным происшествием; пересечение пустоши мира-улья может стать важным приключением, а даже краткий переход через Варп является весьма опасным.

Несмотря на то, что время перелёта через Варп редко можно предсказать, МИ должен утвердить время перелёта

между Великими мирами Аскеллона, такими как Юнона и Десолеум, относительно небольшим (порядка нескольких недель), поскольку их соединяет удобная для путешествий группа варп-маршрутов — Великая Процессия. Путешествие же к Податным и в особенности Низшим мирам должны быть куда длительней, поскольку ведущие туда варп-маршруты неустойчивы, плохо картографированы и зачастую опасны. Длительность путешествия в несколько месяцев не является чем-то из ряда вон выходящим, в пути могут проходить даже целые кампании.

Кроме того, некоторые совершаемые игроками действия, такие как сбор слухов и приобретение товаров, удобнее всего совершать в периоды простоя. Большая часть космических кораблей размером не уступает городу, но даже мелкие транспортники, вроде океанских судов, примитивных караванов и грав-рельсов, могут похвастаться некоторыми полезными возможностями. Собственно сама поездка может быть полностью сфокусирована на подобной задаче. В таких случаях путешествие выступает как полезное затишье перед бурей. Уделяемое для описания путешествие время зависит от мнения МИ относительно полезности его для поддержания темпа кампании.

Приключения

"Император будет судить вас не по медалям и дипломом, но по шрамам"

– неизвестный

Мастер имеет в своём распоряжении множество инструментов, подробно описанных ранее в этой главе и в других разделах книги. Тем не менее, самым важным инструментом, которым должен обладать и использовать мастер – способность сочетать понимание персонажей, столкновений и других описываемых событий с полным сценарием приключений, чтобы провести эффективную сессию Dark Heresy. Это умение – основная роль мастера, а поиск и разработка материала для приключений – его самая важная задача.

Типы приключений

Существуют три базовых источника новых приключений, которые мастер может использовать. Это покупка приключений других мастеров, разработка своих на основе уже известных, или самостоятельное создание собственных сценариев. Каждый из вариантов хорош по-своему, и затяжная кампания может в конечном итоге увидеть все три варианта.

Предварительно сделанные приключения

Если мастер испытывает трудности при разработке своих приключений—из-за нехватки времени, вдохновения или прочего, можно найти полностью готовые сценарии для игры. Один из них представлен в **главе XIII: Тёмные Стремления**, который предназначен для использования в качестве вводного опыта игры в **Dark Heresy**, и может служить для запуска новой кампании. Придуманные заранее приключения также входят в другие продукты **Dark Heresy** и веб-сайт FFG, включая приключения для более опытных игроков. Также можно найти работы членов коммьюнити, вплоть до полноценных приключений.

Их преимущество в том, что большинство работ, если не все, уже выполнены, а в остальных может потребоваться мастерское участие для корректировки в силу специфики группы, предпосылок и структурных элементов. После завершения готового приключения чаще легче создать последующие приключения, чтобы завершить сюжетные нити, или заткнуть сюжетные дыры, оставленные после завершения основного сюжета, чем делать приключение с нуля. Таким образом, заранее сделанные сценарии могут быть полезны, даже если мастер полностью уверен в своей способности создавать собственные приключения, поскольку они могут быть источником новых идей, мест или НИП для помещения их в собственную работу.

Модули и зацепки приключения

Новые приключения также могут быть построены вокруг ядра существующего материала из другого источника. Иногда представление местоположения или персонажа намекает на потенциальный сюжет, в котором он может быть использован. Предварительно созданные приключения, такие как те, которые включены в эту книгу, часто содержат зацепки, предполагающие краткую посылку, взятую из возможных результатов приключения, идеи о том, что мастер может в дальнейшем развивать в новые сюжетные линии. Эти зацепки и модули дают эффективный баланс между свободой творчества и готовым сценарием.

Цель приключения – обеспечить основу, из которой может развиться новое приключение. Данные зацепки обычно сделаны для ответов на основные вопросы написания истории: "Кто", "Что", "Где" или "Как" – посредством слухов, новых мест и событий. Модули берут их и формируют дальше, позволяя им стать новыми точками ответвления в повествовании. Мастер всё ещё должен выполнять основную часть подготовки при их использовании, но они помогают сделать первый шаг в этом процессе, запустив сюжетную линию.

Домашние приключения

Наконец, мастер может создать новое приключение с нуля, используя советы в этой главе. Такое приключение может опираться на описания из **главы X: Сектор Аскеллон** и персонажей из **главы XII: НИП и противники**, или мастер может создать всё необходимое с нуля. Создание домашнего приключения – большая работа, но и полезнейший опыт.

Использование домашних приключений даёт два главных преимущества. Во-первых, мастер не подчиняется внешнему источнику для материала, и если игроки хотят сделать что-то, выходящее за его рамки, или игроки продвигаются по историю быстрее, чем мастер успевает находить новые готовые приключения, он может заполнить пробел домашними заготовками. Во-вторых, у мастера есть полная свобода творчества при работе с приключениями. Это, конечно, накладывает ответственность, зато позволяет мастеру направить события в то русло, которое ему и/или игрокам кажется наиболее интересным. Если мастер хочет исследовать эту сторону *Warhammer 40к* на большей глубине – познакомиться с новыми персонажами и местами, создать свой собственный сектор или изменить границы в рамках **Dark Heresy**, домашние приключения – лучший инструмент.

Связывание столкновений

Столкновения – это строительные блоки приключений, похожие на сцены в кино. Это так же справедливо для МИ, который использует заранее сделанное приключение, так как оно предназначено для разработки нового приключения. В ходе игрового сеанса ему необходимо представить всю информацию о приключениях, начиная с ее первоначальной предпосылки и заканчивая включением соответствующих персонажей, используя столкновения в качестве средства доставки. Некоторые столкновения могут быть короткими, состоящими из нескольких слов между ПК и НИП, в то время как другие могут быть расширены драматическими эпизодами, которые главенствуют в сеансе. Однако все столкновения должны быть связаны друг с другом в повествовании. Успешно связанные столкновения становятся большим, чем сумма их частей, в то время как несвязанные в конечном итоге ослабляют влияние каждого отдельного элемента.

Хороший способ убедиться, что все подходит друг к другу – это всегда думать о двух ключевых концепциях: структуре и переходах. Размышление о структуре приключений означает взглянуть на самые важные элементы приключения, таких как его начало, все потенциальные заключительные моменты и самые важные люди, места и вещи. На этом этапе также помогает выявление общей темы, такой как «неизвестность», «изоляция» или «знание того, кому доверять». Как только МИ определит рамки приключения, он должен убедиться, что все столкновения служат некоторым элементам структуры, например – введением важного персонажа или предоставлении информации, которая ведет к окончательному раскрытию.

Определение элементов структуры приключения также помогает МИ удалять или изменять любые столкновения, которые могут подорвать его тему. Если приключение является выживанием в кошмаре, то столкновение, в котором аколиты встречаются с полезным и доверенным союзником, может затруднить раскрытие этой темы.

Хотя определение рамок затрагивает вопрос о приключении в целом, понимание переходов помогает МИ в создании отдельных столкновений. Переход – это пространство между двумя столкновениями и служит для объяснения следующего столкновения. Если МИ не может объяснить эту причину, то следующее столкновение редко будет иметь смысл для игроков. Кроме того, МИ не может гарантировать, что игроки будут следовать заданному пути от начала до конца, как это может сделать автор книги. Чтобы помочь в этом, он должен строить столкновения с элементами в начале и в конце, предлагая, как они могут сочетаться с другими событиями, как кусочки головоломки. Каждое столкновение должно строиться с учетом того, почему аколиты считают его желательным или необходимым для участия, и должна включать одну или несколько подсказок или предложений для развития деятельности и

расследований.

Например, засада обеспечивает очевидную мотивацию для борьбы (а именно, выживание) и предлагает несколько будущих видов деятельности, таких как покидание места, которое воспринимается как враждебная территория, или исследование происхождения потенциальных убийц, участвующих в нападении. Таким образом, боевое столкновение может привести к разным исследовательским (покинуть территорию или искать признаки других скрытых врагов) или социальным столкновениям (допрос заключенных или опрос местных жителей для получения информации). Это может привести к повторному бою, если раскрыта ещё одна засада, или к социальному столкновению с противником, о котором идёт речь, или с собственным разочарованным начальством. Все это, естественно, зависит от выбора игроков, но МИ может направить эти выборы и их результаты через эффективные переходы.

Коэффициенты столкновений

Эффективная игра чередуется столкновениями различных типов. Сосредоточение внимания на любом из отдельных типов со временем может стать утомительным. Тем не менее, постоянная смена вызывает аналогичную проблему, создавая либо предсказуемые столкновения, либо хаотические и беспорядочные. Оставив всего один вид столкновений, МИ лишается ценного инструмента, а использование разнообразных вариантов позволяет оказывать больше влияния на ситуацию. Имея это в виду, МИ должен стремиться развить понимание, как часто использовать каждую из боевых, социальных и исследовательских столкновений.

Мастер игры может пожелать выбрать один вид столкновения в качестве вида, который он планирует использовать чаще всего, или по умолчанию. Этот выбор может быть сделан как общий, основанный на его стиле и предпочтениях его группы, или он может варьироваться в зависимости от темы и фокуса текущего приключения. Хотя делать это не нужно, создание такого базиса поможет справиться с ожиданиями игроков и дать МИ устойчивую основу для работы. Независимо от того, устанавливает ли МИ этот выбор заранее, или определяет такие вопросы в игре, вполне вероятно, что данный сеанс или приключение могут в какой-то степени сосредоточиться на этом, хотя и не всегда в значительной степени. Точно так же один тип столкновения может оказаться в какой-то степени маргинализированными наклонностями игроков или спецификой текущих событий в игре.

Чтобы все было свежо и интересно, МИ, как правило, избегает определенного типа столкновения, повторяющегося несколько раз подряд, и должен попытаться вписаться, по крайней мере, в один из каждого типа столкновения в течение любых двух сеансов. Даже в первую очередь такая социальная сюжетная линия, как грандиозный бал для имперской знати, может выиграть от потрясения поединком чести или преследования смелого вора, так же как жестокая боевая зона может включать в себя социальное взаимодействие с союзными силами или даже менее кровожадными врагами. Иногда может быть уместно сосредоточиться, в первую очередь, на одном или двух аспектах игры для полноценного сеанса (например, вышеупомянутый бал с единственной дуэлью, погоней или другой экшн-сценой), но оставляя основные игровые элементы не в игре слишком долго, можно прийти к однообразию. Сохранение хорошего сочетания типов столкновений не только держит игру захватывающей, но и удерживает игроков от предсказывания (или, что еще хуже, страха) их будущих столкновений.

Управление расследованиями

Распространенным явлением во многих приключениях и сюжетах в рамках **Dark Heresy** является расследование. Чтобы сражаться с окутанными туманом и тайной коррупцией врагами Империума, инквизиторы и их аколиты должны сначала найти тайники, в которых эти опасности скрываются. МИ, которые хотят использовать расследование в качестве темы или фокуса для своих приключений, должны начать с изучения руководящих принципов на стр. 347 **Главы VIII: Инструменты повествования.**

Связывание улик и направлений

Основными элементами любого расследования в игре Dark Heresy являются улики и направления. МИ обычно предоставляет улики, хотя он может потребовать, чтобы аколиты участвовали в столкновениях или преуспели в определенных проверках, чтобы обнаружить их. Направления берутся из работы, которую выполняют как МИ, так и игроки. МИ может предоставить информацию о улике, которая может расцениваться как направление для дальнейших действий, либо как часть описания улики, либо могут потребоваться дополнительные проверки, чтобы различать детали. Игроки также могут найти потенциальные направления, взяв на себя инициативу в выведении связей и возможностей, а также обнаружении деталей, которые выделяются из информации в том виде, в котором она представлена. Кровавый нож может быть уликой. Если нож в последний раз был замечен во владении определенного НИП, это направление, которое МИ может дать игрокам просто так, или после успешной проверки Бдительности одним из аколитов. Аколиты могли бы опираться на свои воспоминания о НИП, например на привычку играть в азартные игры, чтобы предположить, что нож больше не принадлежит ему. Благодаря подобной инициативе эта информация может стать дополнительным результатом. Вся эта информация, или её часть может быть полезной для отслеживания совершившего убийство во время приключения, а может быть вовсе бесполезной, в зависимости от того, как МИ описал ситуацию.

В боевых столкновениях

Ниже приведены улики и направления, которые аколиты могут выявить в разгар боевых ситуаций.

Улики

Хотя может показаться, что смертельная битва будет нецелесообразным местом сбора информации, боевые столкновения могут принести столько же информации, сколько и менее летальные пути расследования. Фактически, само участие в неожиданном боевом столкновении может быть уликой, которая указывает на присутствие неизвестного врага. Сами враги, участвующие в столкновении, также могут стать отличным источником улик. Общие улики, найденные в боевых столкновениях, включают:

- Наличие или отсутствие конкретных врагов (или союзников) в бою, будь то отдельные НИП или группы. В некоторых случаях такое участие может быть чрезвычайно явной подсказкой, и его следует использовать экономно.
- Знаки верности определенной группе, индивидууму или делу, к примеру — медали или другие знаки отличия, а также униформы, татуировки, клейма или даже конкретные боевые крики.
- Необычное оружие или оснащение. Это может включать предметы, выходящие за рамки обычных средств комбатантов, из-за расходования или редкости снаряжения, запрещенных вооружений или даже определенных предметов снаряжения с известным источником или владельцем.
- Атипичная тактика или координация с врагами, известными для определенного боевого стиля. Предоставление такого рода подсказки в значительной степени зависит от тактических знаний МИ, как подробно описано в разделе Тактика и стратегия на стр. 434.

Направления

Наиболее распространенным примером, которое можно сделать из боевых столкновений, являются ассоциации. Некоторые из общих подсказок даже имеют очевидные ассоциации, например — вражеская униформа. По этой причине аутентификация становится еще одним важным моментом в наблюдении за боевыми столкновениями, чтобы убедиться, что источник ассоциации является подлинным, и чтобы не обманываться ложными знаками или подобными фальшивыми подсказками. Тактические направления иногда могут предполагать необходимость аутентификации, например, когда предположительно глупый противник демонстрирует безжалостную хитрость, которой он не должен обладать.

Знание или обнаружение причин нападения также являются важными выводами, не в последнюю очередь потому, что они могут помочь предотвратить дальнейшие атаки в будущем. Каждое сражение должно быть доступно с точки зрения понимания его мотивации, поскольку никто из солдата Имперской Гвардии или ксеносов-пиратов не рискует своей жизнью в бою без причины (даже если эта причина кажется непонятной с точки зрения верного слуги Императора). Последнее из обычных направлений от боевых схваток — это отслеживание путей отступления выживших врагов или путь, по которому противник вступил в битву, иногда могут указывать на происхождение врага. Обратите внимание, что допросы захваченных врагов также могут дать многое.

Менее распространено направлять расследование связанных с оружием подсказок на их историю, но это может оказаться полезным, когда они направлены на конкретные элементы столкновения. Дальнейшие подсказки иногда могут быть извлечены из прошлого конкретного бойца или предыдущих владельцев или использований данного оружия. Наконец, немногие из направлений боевых столкновений поддаются тщательным проверкам, поскольку предыдущая проверка обычно предоставляет любую соответствующую информацию.

В социальных столкновениях

Ниже приведены улики и направления, которые социальные столкновения могут обеспечить для отряда.

Улики

Улики от социальных столкновений часто малозаметны и легко упускаются. Они чаще всего выводятся из разговора или сообщения, что часто может затруднить их подтверждение или отслеживание. Однако, также можно получить более конкретные подсказки из мест и объектов, которые присутствуют в таком столкновении. Обычными уликами, обнаруженными в социальных столкновениях, являются:Наличие или отсутствие конкретных врагов (или союзников) в бою, будь то отдельные НИП или группы. В некоторых случаях такое участие может быть чрезвычайно явной подсказкой, и его следует использовать экономно.

- Явное или частое упоминание конкретной темы или избегание темы, которую можно было бы ожидать.
- Названия людей или мест, упомянутых в связи с важной темой, например, соратниками жертвы или подозреваемого, или с кем-либо, кто мог иметь доступ к известной улике.
- Заранее запланированный выбор места встречи или другого социальной столкновения. Это, скорее всего, улика, если местоположение необычно, например, быть ближе или отдаленнее к НИП, чем можно было бы ожидать, или если место столкновения является необычно открытым или приватным для ожидаемого обсуждения.
- Любая одежда или атрибуты, которые носят или переносят НИП, которые являются странными или неуместными для ситуации. Это может включать предметы, которые бросают вызов обычаям (отсутствие траура после смерти) или местным условиям (необычные одежды, которые не соответствуют текущей погоде или обычаям улья).
- Участие персонажей, присутствие которых не ожидалось. Сюда можно включить спутников ожидаемого НИП (таких как грозный телохранитель в месте, который, как известно, является безопасным) или внезапное прибытие.

Направления

Социальные столкновения уникальны тем, что можно сразу следить за поиском улик или разработкой направлений с дополнительной информацией при обсуждении вопросов со знающим НИП. Умный игрок может, задав несколько прямых вопросов, получить непропорциональный объем информации. Хотя это может быть эффективным инструментом на последнем этапе расследования, чтобы позволить фигурам встать на свои места, МИ должен придерживать такие столкновения, в первую очередь, из-за опасности устранения необходимости расследования.

МИ должен помнить, что если бы персонажи с мотивацией завершить расследование имели знание, которое им нужно было, то приключение было бы закончено до прибытия аколитов. Поэтому, знающие НИП, как правило, не склонны давать ответы без какой-либо мотивации, если их вообще можно найти. МИ может ограничить информацию уровнями доступа, увеличив стоимость товара или услуги, отказавшись от НИП для решения определенных задач, или просто позволив НИП лгать при каких-либо компрометирующих или неудобных вопросах.

Предполагая, что это препятствие можно преодолеть, ГМ может использовать социальные столкновения, чтобы представить несколько разных направлений. Социальные столкновения служат, пожалуй, лучшим способом продиктовать мотивацию человека, будь то беседа с человеком, о котором идет речь, или со своими близкими. НИП также являются полезным источником информации о деталях, которые вряд ли будут записаны вне живой памяти, например, вопросы мало обсуждаемой истории или ассоциаций, которые будут рассматриваться как несущественные вне местных сплетен. Такие обсуждения могут также дать представление о методе преступления или ереси, если были известны предыдущие случаи преступления.

Основная проблема с направлениями в социальных столкновениях — это проверка подлинности. Часто использование этих подсказок полагается на доверие слову НИП, который их предоставил. Доверие является редким товаром в работе Инквизиции, если его можно найти вообще, что делает поиск подтверждающих доказательств для большинства таких направлений необходимостью. Кроме того, по этой же причине может быть трудно отследить источник информации, полученной из уст в уста. Слухи и сплетни могут быть полезными инструментами, но они могут начать жить своей жизнью, как только они начнут циркуляцию. Поиск создателя конкретного социального направления может потребоваться для устранения противоречий и, возможно, установления мотивов.

В исследовательских столкновениях

Следующие примеры улик и направлений могут продемонстрировать, что аколиты могут обнаружить и открыть во время исследовательских столкновений.

Улики

Исследовательские столкновения могут быть отличным источником улик. В конце концов, многие классические сцены расследования, от изучения места преступления до отслеживания таинственных следов в дикой природе, можно рассматривать как исследовательские столкновения. Ключом к успеху разведке часто является вопрос поиска в нужном месте, поэтому Мастер Игры может счесть эти столкновения наиболее полезными, если после другого столкновения, в котором направления были получены на основании одной или нескольких улик. Исследовательские столкновения могут включать ошеломляющее разнообразие улик, но некоторые из наиболее знаковых примеров включают:

- Следы, отпечатки подошвы или другие признаки недавней активности, особенно в изолированных или редко посещаемых районах.
- Предметы или объекты, явно чуждые местной среде, такие как фабрично изготовленный инструмент в джунглях или обломок мрамора вдали от любых природных отложений камня.
- Выброшенные или скрытые улики из столкновений других типов, оставленные в труднообнаружимых местах.

Направления

Обнаружение направлений является наиболее частой целью исследовательских столкновений. Целые столкновения могут быть построены вокруг обследования направления, например выяснение её происхождения или где она находилась ранее. Кроме того, вопросы исследования тесно связан с конкретной локацией, что может повлечь за собой вызовы, связанные с местными условиями и расследованием. Часто возникают исследовательские столкновения посвящённые осмотру области для расследования связей и проверки подлинности иной информации. Целью также частенько становятся улики, что были потеряны или спрятаны НИП, в том числе те доказательства, которые могут противоречить ложным показаниям или связать индивида с текущим расследованием. В некоторых случаях такое скрытое доказательство может пролить свет на методы вовлечённых в преступление или ересь.

История улики значительно реже раскрывается исследовательским столкновением. Найденные на месте преступления улики обычно ведут за пределы собственно места преступления, особенно если они был предумышленно перемещены. Именно по этому исследовательское столкновение в конкретной локации иногда приводит к информации об улике расположенной совсем в другом месте. Кроме того, учитывая, что исследовательские столкновения подразумевают лишь незначительные контакты с другими персонажами, они крайне редко помогают понять мотивы. Быть может, обнаружение скрытой улики может пролить свет на мотивы, но даже этого редко достаточно без дальнейших доказательств.

Направляя игроков

Хорошее расследование основывается на аккуратно предоставленной информации. МИ должен дать достаточно подробностей, чтобы заинтересовать игроков, оставив при этом в тайне скрытые пружины сюжета. При вводе конкретного столкновения или улики, тот тип, который подразумевает или подсказывает дополнительные возможности, но не раскрывают их прямо, подходит больше всего, особенно если введенные детали открыты для интерпретации. Если у МИ есть конкретные направление, в сторону которого он намерен подтолкнуть аколитов, это может быть отправной точкой, в которой он демонстрирует это направление игрокам.

Тем не менее приключения, ориентированные на расследование, не будут хорошо работать без вовлеченности игрока. Аколиты должны быть способны сами выбирать путь, по крайней мере, в определенной степени, что бы действительно ощутить исследование. МИ должен сосредоточить внимание на конечной цели и уликах или столкновениях, но в основном оставить средства достижения цели и преодоления столкновений в руках аколитов. Если у игроков трудности с идеями, МИ может позволить им отыскать улики, указывающие на потенциальный курс действий, но следует избегать форсирования исхода. Если аколиты озадачены тем, где начать поиск торговца запрещенными текстами, они могут найти заметку, сделанную на полях или просто нацарапанную на бумаге в соседней комнате. В такой заметке не следует открывать имя и адрес торговца, но можно намекнуть на место встречи или соучастника, которому может быть известно больше.

Если игроки особенно активны, МИ может поступить противоположным образом и сделать теорию настоящим результатом расследования. Этот метод следует использовать осторожно, так как игрокам может не понравиться идея о том, что с самого начала не существовало разгадки. Однако иногда идея, высказанная аколитами, просто напросто слишком хороша, чтобы оставить ее неиспользованной, и ГМ может счесть за лучшее ввести ее импровизацией.

Преодолевая препятствия

Иногда приключения, ориентированные на расследования, сталкиваются с проблемами, которые все тормозят и препятствуют продвижению вперед. Некоторые из них можно избежать при планировании приключения. Одна из таких превентивных мер, которые следует учитывать, заключается в том, чтобы избежать фиксации успеха расследования исключительно на успешной проверке. Хотя улики и выводы могут быть привязаны к результатам проверок, МИ должен следить за тем, чтобы игроки могли получать любую критически важную информацию без них, например, посредством первоначального инструктажа. Если МИ не может найти способ предоставить выдать такую информацию, то приключение необходимо переделать, чтобы избежать застревания из-за неудачи на кубах игроков.

В других случаях проблема появляется во время сессии. Иногда игроки неоднократно пропускают информацию, ведущую к важной улике, не обращая внимания на аккуратные подсказки, или они зацикливаются на теории событий, совершенно отличной от произошедшего. Если более тщательное руководство не приведет к дальнейшим изменениям, возможно, потребуется использовать более радикальные меры. Например, проверенная временем традиция в детективах заключается в разрешении подобных кризисов посредством внезапной атаки или засады, в ходе которой нападавшие могут предоставить важную информацию. Используя этот метод или как-то поменяв его, можно вернуть расследование в нужное русло или отвлечь внимание от ложных выводов.

В качестве альтернативы, МИ может позволить аколитам действовать исходя из неверных предпосылок, пока они не осознают свою ошибку, но это может привести к трате драгоценного времени игровой сессии. Тяжесть ошибки можно уменьшить, если она приведет к дополнительным столкновениям, где путь отряда заведет его в логово зверя или к дневнику жертвы, заставляя искать информацию у ее близких. Это позволит игрокам реабилитироваться, а МИ сохранить события последовательными без ущерба цели.

Выследи еретика!

«Вам это тоже показалось подозрительным?»

— арбитратор Лиза Марзон за мгновение до атаки

Аколиты, добро пожаловать в генератор улик **Dark Heresy**. Следующие таблицы предназначены помочь мастерам игры генерировать идеи для улик, которые нужно использовать в приключениях, ориентированных на расследование. Улики преднамеренно обобщенные, поэтому их можно вставлять в различные приключения или даже повторно использовать по-другому. Для начала бросайте по **таблице 11-2: Тип Улики**. Следует отметить,- что полученный тип улики не обязательно должен связываться с фокусом расследования, хотя МИ может вместо этого выбрать улику или тип улики, более тесно связанный с его планом приключений, если хочет. Некоторые улики больше подходят для использования в качестве вдохновения новой ветви сюжета.

Таблица 11-2: Тип Улики

Бросок 1к10	Тип Улики
1–3	**Бросайте снова по таблице 11-3: Вооружены и Опасны**
4–5	**Бросайте снова по таблице 11-4: Элемент Веры**
6–8	**Бросайте снова по таблице 11-5: Личные Штрихи**
9	**Бросайте снова по таблице 11-6: Элемент Техники**
10	**Бросайте снова по таблице 11-7: Колдовство и Сверхъестественное**

Таблица 11-3: Вооружены и Опасны

Бросок 1к10	Тип Улики
1	Таинственный враг пытается сжечь дотла убежище или штаб-квартиру аколитов. Можно выследить преступника или проанализировать метод поджога.
2–4	Один из врагов аколитов заплатил отчаянному головорезу за покушение на жизнь ПИ. Бандит может дать информацию о своем нанимателе или нести знак принадлежности.
5–7	Один из врагов аколитов во время следующей схватки использует необычайно опасное оружие из неизвестного источника. Если оружие будет захвачено, метка производителя должна помочь отследить его источник.
8	Некоторые враги аколитов во время следующей схватки игнорируют свою обычную тактику и бросаются вперед без какого-либо оружия. Различия между этими берсерками и другими неприятелями могут указывать на структуру вражеских рядов.
9–10	Группа, которая, как известно, на ножах с врагами аколитов по всей видимости, сражается с ними на одной стороне. Тактика этих двух групп может указывать на то, реальный это альянс, фальшивка или вынужденное перемирие до тех пор, пока аколиты не будут убиты.

Таблица 11-4: Элемент Веры

Бросок 1к10	Тип Улики
1	Местные жители делают охранные жесты и призывают святых возле обычной на вид постройки. Если преодолеть их неразговорчивость, они поделятся историей здания.
2–4	Побежденный враг аколитов несёт многочисленные знаки преданности Имперскому Кредо. В местных святынях может быть информация о нем или его соучастниках.
5–6	Агенты местной Экклезиархии объявили важный элемент расследования священным и неприкосновенным. Это может указывать на скомпрометированную фигуру в Экклезиархии, работающую на врагов Империума.
7	Известная реликвия, знаменитая защитой паствы местной святыни явно отсутствует на празднестве или церемонии. Устранение реликвии стало бы первым необходимым шагом для того, чтобы многие тёмные силы могли оказывать влияние в этом месте.
8–10	Кто-то, вовлеченный в расследование в странные моменты бормочет молитвы. Он может обладать нечистой совестью или страдать от травмы, поскольку внезапное благочестие необычно для рассматриваемого индивидуума.

Таблица 11-5: Личные Штрихи

Бросок 1к10	Тип Улики
1	Найдено нечто, связывающее одного из аколитов с преступлением. Инкриминируемые доказательства — нечто, что может оказать связанным только с его далеким прошлым.
2	Найдено нечто, связывающее расследование с давно побежденным врагом аколитов. Он точно не мог стоять за последними событиями, а следовательно кто-то хочет отправить послание.
3–6	Главный подозреваемый расследования неожиданно стал сотрудничать там, где он ранее сопротивлялся. Возможно, изменение поведения вынужденно, а может это уловка, что бы обелить себя. Может потребоваться тщательный допрос.
6–7	Главный подозреваемый просит об одолжении старого друга, который оказывается союзником аколитов. Если они смогут разрядить обстановку, союзник может сообщить об этом подозреваемому.
8–10	Готовая помочь фигура, как оказалось, имеет ранее неизвестные связи с подозреваемым в расследовании. Возможно, связь была умышленно скрыта или до сих пор неизвестна аколитам. Большая часть доказательств, собранных с помощью местных, может быть ненадежной, если их надежность не будет доказана.

Таблица 11-6: Элемент Техники

Бросок 1к10	Тип Улики
1	Машинные духи оружия аколитов гневаются и не реагируют при атаке конкретного противника. Если он каким-то образом влияет на их оружие, то, скорее всего, связан с создателем подобной технологии.
2–4	Сервиторов заметили передвигающими неизвестные грузы в районе, имеющем отношение к расследованию. Возможно, можно узнать об их хозяине или грузе, просмотрев отчеты или отслеживая их передвижения.
5–7	Дверь или проход, которые, как полагают, ведут к важным доказательствам, были запечатаны необычными мерами безопасности. Хотя подозрительные доказательства скрыты, изучение мер, защищающих их, всё же способно дать информацию.
8–9	Местные техножрецы настаивают использовании аколитами инструментов и оборудования только из их мастерских, утверждая, что чуждые духи машин не могут дать необходимые результаты. Однако оборудование, которое они предоставляют, является некачественным или ненадежным, если оно им вообще предоставляется. Возможно, техножрецы пытаются помешать расследованию.
10	Следствие обнаружило часть древней и ценной технологии, возможно, как образец жизненно важных доказательств. Представители Адептус Механикус настаивают на передаче под их охрану, но значение для расследования еще не определено. Каковы бы ни были связи технологии с расследованием, необходимо обнаружить их, прежде чем его можно будет передать.

Таблица 11-7: Колдовство и Сверхъестественное

Бросок 1к10	Тип Улики
1–2	Распад не тронул труп, связанный с расследованием. Это может быть чудо, посланное Императором, зараза Варпа или побочный эффект способа убийства. Истина многое расскажет о мертвеце.
3–5	Странный холод, кажется, пронизывает воздух вокруг объекта или места, имеющего значение для расследования. Кажется, что только псайкеры или исключительно волевые люди замечают это явление. Аномалия может быть не тем, чем кажется.
6–7	Во время допроса подозреваемый или свидетель дает информацию, которую он не может знать, но демонстрирует все возможные признаки правды. Данные имеют жизненно важное значение для расследования, но их неестественное происхождение вызывает подозрения. Независимо от того, подтвердятся они или нет, аколиты должны выяснить, почему им была оказана такая помощь.
8–10	Один или несколько аколитов начинают видеть тревожные сны о расследовании. Во сне аколит воспринимает себя как свидетеля рассматриваемых событий и может даже узнать новые подробности о том, что произошло. Однако это новое знание крайне подозрительно, учитывая его источник.

Награды

«Нет большей славы, чем жизнь в почтительном служении»
— неизвестный

В ходе кампаний **Dark Heresy** аколиты призваны совершать великие и ужасающие вещи ради защиты Империума. МИ должен видеть, что они должным образом вознаграждены за свои усилия в игре знаниями, властью или же ресурсами. Такие награды служат для создания ощущения прогресса и мобильности на протяжении всей кампании, а также для того, чтобы дать игрокам ощущение успеха действий своих персонажей. Все они могут быть скорректированы в зависимости от серьезности угроз, которые превозмогли аколиты, или других факторов по усмотрению Мастера Игры.

Осязаемые награды

Существует много видов наград, которые можно конкретно измерить или отслеживать. Эти виды вознаграждений могут сильно различаться, но являются полезными вехами достижений благодаря их легко заметным последствиям. Вознаграждения этого типа включают увеличение характеристик или других игромеханических достоинств персонажа или дополнительные возможности и ресурсы.

Очки опыта

Самая частая награда, который должен дать МИ — очки опыта (ОО) Увеличение ОО отображает персонажа, который учится благодаря невзгодам и становится все сильнее, поскольку его характер проверяется, и его решимость ожесточается вовремя защиты Человечества. Персонаж с большим количеством ОО способен увеличить больше характеристик или приобрести новых умений и талантов, чем персонаж с меньшим количеством ОО, что приводит к значительному увеличению личной силы. Поскольку ОО напрямую связаны с возможностями персонажа, скорость, с которой МИ дает их, может влиять на общую атмосферу и темп кампании. Выдача ОО с большей скоростью приводит к гораздо более сильным персонажам и необходимости в значительно больших проблемах, тогда как выдача ОО медленно или в небольших количествах оставляет персонажей более слабыми и менее способными противостоять более могущественным врагам.

Для МИ существует два основных метода награждения аколитов ОО: абстрактный метод и подробный метод. Они подходят для стандартного темпа кампаний **Dark Heresy**, но изменяя рекомендованные значения, МИ может менять возможности и потенциал персонажей своей группы.

Абстрактный метод

Это самый простой способ присуждения ОО, и он рекомендуется для начинающему МИ, или МИ, который предпочитает более простую систему. В рамках абстрактного метода очки опыта присуждаются за время, затраченное на игры, обеспечивая постоянное и равномерное продвижение для всех персонажей. За каждый игровой сеанс, состоящий из нескольких столкновений, каждый персонаж должен получать 400 ОО. Это приблизительно позволит им получить незначительное увеличение своих возможностей на каждой сессии или более значительное каждые несколько сессий. Этот метод предполагает, что сессия игры длится приблизительно четыре часа активного игрового времени. Для более длинных или более коротких сеансов МИ может соответствующим образом корректировать вознаграждение.

Таблица 11-1: Сложность Столкновений

Сложность	ОО на каждого персонажа
Легко	50
Рутина	70
Обыденно	100
Серьезно	130
Трудно	170
Сложно	200
Очень сложно	250

Конкретный метод

Также возможно выдавать ОО более детально, связывая каждую награду с определенной сложностью или вызовом Это позволяет МИ более точно связать развитие персонажей с развитием событий или увеличивать чувство удовлетворения игроков. Тем не менее, это требует от МИ оценки каждого столкновения и каждого вызова с назначением соответствующего количества ОО. Обычно это можно сделать заблаговременно, например, при планировании сессии и встреч внутри нее, что может сэкономить время и силы. Некоторые МИ, возможно, предпочтут подождать с определением ценности столкновения до его отыгрыша, чтобы убедиться, что их суждение о сложности точно соответствует игровым событиям.

Таблица 11-1: Сложность Столкновений предлагает примеры значений ОО для столкновений с различными трудностями. Трудность может быть оценена на основе степени, в которой она бросает вызов персонажам в ресурсах, снаряжениях, ранениях или времени. Легкая встреча может быть такой, которая практически не представляет угрозы для персонажей, но стоит им времени или ресурсов, а очень трудная встреча дает серьезную вероятность того, что персонаж умрет или сожжет очко судьбы.

МИ, использующие подробный метод, должны быть осторожны, чтобы награждать ОО только за значимые столкновения, которые продвигают сюжет или цели персонажей. Награждение ОО просто за победу над врагами, может стимулировать поведение, которое портит игру, например, сражение в ненужных схватках «за опыт». Аналогичным образом, более опытные и сильные персонажи могут найти определенные препятствия и врагов не представляющими никакой заметной угрозы, и в этом случае они не должны получить ОО за победу над ними.

Награды за отыгрыш

МИ также может предлагать игрокам ОО за демонстрацию отличного отыгрыша во время сеанса. Сумма этих наград зависит от усмотрения МИ, но обычно составляет от 100 до 500 ОО и не должна превышать сумму, полученную в течение сессии. МИ должен быть осторожным, награждая этим бонусом только за особенно исключительные уровни поступки, например, когда игрок рискует жизнью своего персонажа, потому что «мой персонаж должен так поступить», или его рассказ о действиях персонажа особенно запоминается. Ради справедливости, суждение должно учитывать игрока, а не всю группу, так что игроки, отыгрыш которых обычно более глубокий, должны придерживаться более высокого стандарта, чем их менее общительные товарищи. Точно так же награды за отыгрыш никогда не следует выдавать игроку, чьи действия привели к тому, что сессия меньше понравилось другим, независимо от того, насколько это уместно для его персонажа.

Влияние

Хотя персонажи могут получить опыт просто в результате испытаний, которые влечет за собой исполнение своего долга, увеличение влияния должно в целом соответствовать заметному успеху. Влияние персонажа может быть увеличено в качестве вознаграждения за ряд достижений, от привлечения внимания могущественного покровителя или союзника до получения мощного оружия или ресурса, которые могут запугиванием привести к повиновению. Чаще всего Влияние возрастает, когда персонаж помогает разгадать зловещий заговор, разоблачить тайного лидера или уничтожить страшного врага Империума — другими словами, когда основные цели приключений успешно достигнуты. Эти увеличения означают растущее признание персонажа как силы, с которой нужно считаться, а также разнообразных благодарных союзников и контактов, которые извлекают выгоду из деяний аколита.

Обычно МИ следует дать небольшое увеличение Влияния всем персонажам, которые участвуют в завершении приключения. Если задействованные задачи были незначительными или мало влияли на внешние дела, это увеличение могло быть всего лишь одной единицей Влияния. Для крупных достижений, которые потрясают основы сектора или собирают воедино множество предыдущих нитей, объединенных вместе, может потребоваться увеличение на 10 или более очков. В большинстве случаев вознаграждение должно заканчиваться где-то между этими двумя крайностями, с типичным приключением, которое длится несколько сеансов, награждая всех участников очками Влияния от трех до пяти. Персонажи с особенно значимой ролью в приключениях, или те, которые превзошли свои обязанности, могут быть награждены еще несколькими очками, до половины основной награды. Вознаграждения за независимые цели или действия персонажа должны быть примерно того же размера, что и вознаграждение за исключительные качества в приключении

Повышение порога Судьбы

Дополнительное очко судьбы персонажа — это, пожалуй, самая значительная награда, которую может предоставить ГМ. Даже обладание одним очком судьбы порождает персонажа, отличного от большинства переполненных масс человечества в 41-м тысячелетии. Увеличение порога Судьбы представляет собой персонажа, делающего шаг к великой судьбе, которая может изменить бесчисленные жизни. В игромеханике каждое очко Судьбы не только дает персонажу повышенную универсальность и мощь, но и предоставляет ему дополнительную жизнь или, по крайней мере, спасение от смерти, с возможностью сожжения очка судьбы, как описано на странице 357.

Получение очка судьбы должно быть отложено для самых важных деяний, совершенных в ходе кампании. Это никогда не должно происходить чаще, чем раз в несколько приключений, и должно в целом награждать величайшие подвиги. Конечно, если МИ слишком неохотно предоставляет подобную награду, это может привести к тому, что персонажи станут намного менее эффективными, а также будут более уязвимы к случайной смерти, поскольку они сжигают те очки судьбы, которые у них есть. Может быть особенно целесообразным присуждение очка судьбы персонажу или группе персонажей, если они приняли вызов, зная, что это, вероятно, погибнут (и, следовательно, потребует сожжения очка Судьбы ради выживания).

Снаряжение и ресурсы

Некоторые награды могут косвенно увеличивать силу персонажа. Мастер игры может также предоставить персонажу обладание новым оружием, снаряжением и другими материальными ресурсами или доступ к ним в качестве награды. Такие награды имеют наибольший смысл, когда персонаж поражает патрона или союзного НИП доступом к таким ресурсам, хотя поиск этих вознаграждений иногда может служить самостоятельным приключением.

Как правило, ресурсы, предоставляемые в качестве вознаграждения, должны отличаться от тех, которые персонажи могут получить с использованием Влияния. Они могут быть лучше или более редкими, чем то, что персонажи сейчас могут достать, или обладают историями и ассоциациями, которые делают их символами статуса. Такие предметы, как меч, принадлежавший известному лорду-

маршалу Имперской Гвардии или благословенный древним экклезиархом, заставляет игроков больше заботиться о награде, чем просто очередной клинок или пистолет. МИ может воспользоваться этой возможностью, чтобы создать уникальное снаряжение, отличное представленного в **Главе V: Арсенал**, например, редкие шедевры, необычные паттерны или модели или даже неслыханные устройства из хранилищ Инквизиции.

Аколиты могут также получать материальные предметы с трупов своих побежденных врагов. При необходимости МИ должен озаботиться ограничением подобного мародерства, если аколиты тратят больше времени, обирая тела, чем проводя расследования или сокрушая ереси. Броня может быть уничтожена, оружие повреждено, а устройства бесполезны, если МИ чувствует, что владение ими помешает планам кампании. Некоторые предметы, такие как реликвии ксенонов или оружие Хаоса, должны доставлять претендующему на них аколиты иные неприятности, что может стать основой для новых приключений.

Конечно, не все награды ресурсами должны иметь форму снаряжения. Слуги или бойцы могут быть откомандированы к отряду персонажей, или аколиты могут оказаться обладателями укрепленной базы операций в пожалованном мире. Наличие хитро скрытого убежища или роскошного шпиля в качестве домашней базы может предоставить возможности, которые никакое снаряжение не способно предложить.

Повествовательные награды

Некоторые награды нелегко вписать в лист персонажа. В дополнение к повышенным характеристикам или новой экипировке, МИ может предоставить ресурсы, полномочия и привилегии которые существуют в чисто повествовательном смысле, но которые не менее интересны или ценны, чем другие возможности.

Информация

Знание — сила, и инквизиторы понимают это лучше прочих. В ходе приключения успех или неудача аколитов может зависеть от их способности приобретать информацию. Некоторая информация, которую они находят, имеет ценность благодаря ее способности решать имеющиеся проблемы, такие как местоположение укрытия подозреваемого. Другая информация может обеспечить ценность, выходящую за рамки столь простого применения. Страшные секреты могущественных людей, настоящие имена демонов или секреты из Тёмной Эры Технологии могут быть ценнее, чем все поместья богатых дворян. Позволяя персонажам отслеживать или находить ценные секреты, мастер дает им доступ к ресурсу, ограниченному только их изобретательностью. Аналогичный эффект можно получить, предоставив им доступ к секретным хранилищам данных и архивам видных инквизиторов или влиятельных имперских институтов.

Покровительство и власть

Влияние персонажей — это не просто характеристика. Оно может быть мощным ресурсом повествования, представляющим всевозможные альянсы, покровительство и одолжения. Представление влияния персонажа на игру может быть сделано через благодарность НИП, а также даров, которые они могут дать. Если застывший преступник дрожит, когда персонаж объявляет свое имя, или выдающийся аристократ дает ему титул почетного члена его семьи, это может обеспечить эффект более «реальный», чем любой измеримый бонус.

В какой-то мере такая награда может быть просто изменением в повествовании, отражающим статус персонажей. Признание их мастерства и прошлых достижений может обеспечить утонченную форму вознаграждения, которая работает в качестве фона для более вещественного поощрения. Когда Мастер Игры хочет удостовериться, что игроки обратят на это внимание, он может обеспечить более конкретные, грандиозные жесты. Почетные звания или медали за заслуги в служении или обещания будущей помощи и вознаграждения могут творить чудеса после хорошо выполненной работы. Хитрый МИ может использовать это, чтобы обогатить будущие события, позволяя аколитам распутать затруднительную ситуацию, воззвав к обещанным им долгу или обещанию. Это можно сделать с помощью системы Поддержки (см. стр. 358). Если аколиты подходящим образом произвели впечатление на НИП, или он теперь должен им достаточно большой долг, этот НИП может быть превращен в персонажа поддержки для будущих игр. МИ может даже присудить талант Связи для группы, вовлеченной в успешное взаимодействие с организацией.

Последствия

Для того, чтобы игровой мир не разваливался под пристальным взглядом, все деяния должны иметь соответствующие последствия. Так же, как успех должен дать персонажам могущество и благосклонность, неспособность достичь своих целей или пренебрежение долгом могут иметь ужасные последствия. МИ всегда следует с осторожностью применять наказания как последствия действий, так как игроки могут страдать из-за своей неудачи или воспринимать потерю того, что принадлежит им по праву, как непропорциональное взыскание.

Отбирая награды

Иногда бывает целесообразно отнять то, что было ранее дано. Очевидно, что такие преимущества, как очки опыта или очки Судьбы отобрать нельзя, но имущество, покровительство или титулы, предоставленные персонажам, часто зависят от благосклонности личности, которая дала их. Персонаж, который не сумеет оправдать свою репутацию, может обнаружить, что ему больше не рады в кругах, где он раньше вращался или разозленный союзник может отказаться возвращать долг персонажам, которые не сумели соблюсти союз. Имущество иногда сложнее вернуть, поскольку персонажи могут неохотно расставаться с ним. Однако, удерживая чужую собственность без согласия владельца, можно нарваться на более серьезное воздаяние, чем просто лишение благосклонности.

Враги

Точно так же, как успех может привлечь внимание союзников и покровительство могущественных или влиятельных, из-за заметных провалов альянсы могут дать трещину или сделать персонажа нежелательным лицом. В самой мягкой форме это, по сути, устраняет предыдущую награду, так как союзник больше не доверяет персонажам, какую бы помощь он раньше не оказывал.

Более чрезмерный пример являют собой персонажи, на которых охотятся те, кого они подвели, стремясь смыть оскорбление кровью. МИ должен быть осторожен, превращая могущественные или жизненно важные власти во врагов. Если персонажи действительно станут врагами определенных фигур, фокус игры может сместиться на уклонение от гнева НИП, а не выполнение прямых обязанностей. В таких случаях МИ должен дать персонажам возможность искупить проступок и восстановить свою очерненную репутацию; также редко бывает плохой идеей предложить эту возможность любому НИП, который подвел аколитов. Обратите внимание на то, что успех также может создать врагов, от ревнивых соперников до приспешников, мстящих убийцам своих хозяев.

Темы и кампании

«Размышление порождает ересь,
ересь порождает возмездие.»

— неизвестный

В ходе приключений отряда Мастеру Игры стоит держать в голове более глобальную картину. **Dark Heresy** становится куда лучше для всех игроков когда его темы используются для демонстрации сеттинга *Warhammer 40,000* и ужасающих реалий работы Инквизиции в частности. Сходным образом, привязка текущего приключения к кампании позволяет глубже погрузиться в игру и получить больше удовольствия. Успешная кампания может длиться месяцы и даже годы, а вспоминаться ещё дольше.

Темы Dark Heresy

При планировании игры, будь то краткое приключение или длительная кампания, Мастер Игры должен помнить о некоторых важных темах. Данные концепции служат в качестве ориентиров о ситуации в сеттинге *Warhammer 40,000* в целом и секторе Аскеллон в частности.

Предательство повсюду

Именно предательство ознаменовало рождение Империума в его нынешнем виде и низложило архитектора прежнего Империума. За прошедшие тысячи лет предательство не раз заявляло о себе. Всю историю Империума пятнало предательство, совершённое людьми искренне полагающими себя благодетелями Человечества или пекущимися о собственных низменных интересах. Фракционная борьба поразила все уровни власти Империума и его многочисленные институты, каждый из которых свято верует в собственную непогрешимость и подозревает прочих в измене. Инквизиторы — последние защитники Человечества, но они не доверяют никому, в особенности членам своего ордена.

Желающий выделить это тему МИ может сделать это используя былые привязанности и соперничества из предысторий аколитов. Наиболее очевидный пример, это вспыльчивый архи-дьякон Экклезиархии и почтенный техножрец Адептус Механикус, поскольку религиозный антагонизм может усиливаться при работе отряда с любой организацией. НИП могут взывать к прошлой жизни аколитов, аналогичным образом, аколит может стремиться контролировать НИП демонстрируя верность старым клятвам. Эти и многие другие обстоятельства могут развиваться внутри отряда или расширять возможности предательства по мере погружения аколитов в недра имперских фракций. Персонаж может обнаружить, что уважаемый бывший командир покрывает каббалы ксенопоклонников или его родной мир укрывает псайкеров от

Чёрных Кораблей. Менее близкие НИП могут демонстрировать верность, но на деле быть рабами ксеносов, нечестивыми культистами или служить лишь собственным безжалостным амбициям. Таких НИП должно быть трудно разоблачить, а их зломыслие бывает трудно отличить от мелкого соперничества и обструкции, окружающей аколитов со всех сторон.

Однако, временами аколиты должны встречать НИП достойных уважения. Без приличных людей у аколитов могут возникнуть сомнения в важности своего служения. Внедрение в море предателей и эгоистов чистого сердцем персонажа очень важно для сохранения моральных установок персонажей, но в тоже время МИ должен заботиться о поддержании общего мотива кампании. В конце концов наиболее разрушительное и коварное предательство бьёт из самого неожиданного места.

Лучше всего эта тема показывает себя в сюжетах посещённых Врагу Внутреннему, т.е. противник действует внутри Империума и подрывает его используя собственные инструменты. Подобные сюжеты можно даже не доводить до прямой измены, внутренне соперничество и интриги вполне могут разрастись до неуправляемых размеров.

Свет средь бесконечной тьмы

Империум — раздувшаяся конструкция, властвующая над бесчисленными звёздами и планетами по всей галактике. Он осаждённый бастион, в котором обречённый вид безнадёжно отбивает нападения со всех сторон всеми возможными способами. Даже сильнейшие имперские крепости окружены бессчётными световыми годами Дикого Космоса, скрывающего невообразимое количество угроз и опасностей, а изнутри защитников терзают предательство, порча и уклонение от долга. Именно враждебная, равнодушная галактика выступает против ПИ. Каждый аколит — свеча, разрывающая полотно тьмы, каждый инквизитор — пылающий клинок разящий бессчётные тени. ПИ — последняя и лучшая оборонительная линия Империума от окончательной смерти Человечества, но действовать они могут лишь пока горит их огонь.

МИ, желающий подчеркнуть эту тему, должен помнить, что Империум постоянно находится в катастрофическом положении, но то, что для меньшей цивилизации стало бы апокалипсисом, лишь ещё один день выживания в беспощадной мясорубке галактики. За каждый кризис который ПИ предотвращают или разрешают, МИ должен информировать о нескольких других, которые едва не подорвали осыпающиеся стены Империума. Здесь важно поддержать баланс между подчёркиванием отчаянной обречённости защитников Империума и ощутимостью действий аколитов. Все их отчаянные усилия могут лишь купить Человечеству день жизни, но ПИ всё равно обязаны приложить все усилия дабы избежать чудовищной альтернативы.

Эта тема хорошо работает в кампаниях посвящённых Врагу Внешнему, т.е. скрытно внедряющимся или открыто атакующим ксеносам. Контраст Империума с

нечеловеческими возможностями и голодом его врагов служит для подчёркивания отчаянности борьбы и ценности её для выживания Человечества. Подобные угрозы не всегда оборачиваются физическим завоеванием, ибо ксеносы равно оскверняют душу и тело. Человек начавший думать как ксенос более не является человеком, а следовательно душа его осквернена и потеряна. Чужацкие расы способны превратить человеческие тела в пародии на самих себя и разложить целые популяции без необходимости открытой битвы.

Невиновность ничего не значит

Жители Империума практически не знают правды о галактике. Единственный их источник знаний о подобных материях — местные проповедники, шаманы и прочие духовные лидеры. Потому большая часть населения понимает неустойчивое положение Человечества в галактике и жестокую необходимость обеспечить стабильность Империума любой ценой. Однако, защищающее Империум невежество делает его уязвимым. Безопасная пропаганда успокаивает жителей, но легко вытесняется предательской или еретической ложью.

Население, вызубрившее, что ксеносы являются персонажами мифов, останется плохо подготовленным к реальности вторжения. Подобные угрозы могут привлечь внимание инквизитора, но как только будет устранена непосредственная опасность, его гнев обратится на гражданского, единственным преступлением которого является обладание истиной которой люди не готовы противостоять. Для многих свидетелей призыва демона смерть является желанной наградой, хотя инквизитор может получить хорошего аколита в лице солдата ухитрившегося победить подобного врага.

МИ, желающий подчеркнуть эту тему, должен стремиться использовать последствия каждого действия аколитов. Это не означает необходимости наказывать аколитов за принятие определённых решений, и уж точно не наказание игроков за ведение игры в неприятном Мастеру ключе. Вместо этого МИ должен продемонстрировать, что выбор не производится в вакууме. Ему требуется рассматривать все заключённые и разорванные союзы, равно как и использованные, равно как и игнорируемые, методы в ходе каждого приключения и включать эффекты принятых решений в будущие игры. Создаваемые МИ последствия должны логично вытекать из причин и вовлекать игроков в игру, но не обязаны должны быть желаемыми аколитами. Намерения не защитят Империум, лишь решимость и действие способны выиграть битву.

Лучше всего это тема работает с сюжетами сосредоточенными вокруг Врага Потустороннего, поскольку демоны и варповство суть обман. Сила Варпа ставит под вопрос даже стабильные законы природы, а восприятию нельзя доверять. Также демоны считают, что невежд легко поймать и заманить в богохульный и кощунственный культ с помощью самых безобидных составляющих и невольных сообщников. Аколиты должны противостоять таким атакам будучи вооружёнными лишь истиной и собственной волей, да надеждой на их силу против ужасной и неодолимой мощи Хаоса.

Инквизиция

Инсигния инквизитора — это страшное бремя и весомая привилегия. Для живущих за пределами её призрачных рангов, от обычных рабочих до правителей целых систем, власть Инквизиции абсолютна и неоспорима. Теоретически, простое присутствие инквизитора или его доверенных аколитов требует немедленного внимания и беспрекословного послушания со стороны всех верных обитателей Империума, а среди его врагов вызывает ужас и замешательство. На практике же дела обстоят значительно сложнее.

Прежде всего речь пойдёт о секретности. Для использования привилегий своего положения инквизитор или его аколиты должны заявить о своём присутствии и статусе тем, от кого требуют содействия. Однако зачастую расследование требует большей скрытности чем останется после такого шага. Всё что могут обеспечить местные власти должно быть по меньшей мере сопоставимо с потерями открытых действий. По этой причине аколиты могут счесть более выгодным не раскрывать своё присутствие или преданность.

Даже когда инквизитор или аколит продемонстрировал своё положение, вопрос о его относительной власти ещё не закрыт. Немногие прибывают на планету во главе боевого флота и армии, особенно редко так поступают простые аколиты. Аколиты должны использовать уважение и авторитет своего господина, который может быть менее весом чем грубая сила, хотя возможна и обратная ситуация. И хотя власть Инквизиции бесконечна и неоспорима, аколит позволяющий себе действовать безответственно и безрассудно, может обнаружить свои ресурсы угасающими, а местные власти проявляющими меньше ревностного энтузиазма. Помимо этого, он может сконфузить своего инквизитора и тем понизить своё Влияние, не говоря уж о возможном наказании со стороны господина. Да, инквизитор обладает правом сжигать миры, но делающий это слишком часто может стать объектом внимания коллег. Власть — это инструмент и применяющий его ошибочно может ослабить и его и себя, причём независимо от собственного положения.

Меж тем, инквизитор или аколит достаточно хитрый для успешного использования в ласти своей организации не сможет найти лучшего инструмента во всём Империуме. Призванные именем Инквизиции в равной мере испытывают страх и благоговение, а обычные преграды перестают существовать. Власть такого сорта может стать кошмаром МИ, но он волен налагать на неё едва различимые ограничения. Например, при планировании приключения МИ должен всегда принимать во внимание случаи принуждения планеты к помощи. Столь прямолинейные подходы редко приводят к хорошему результату, разве что применяются против столь же прямолинейных противников, но они относятся к сфере компетенции Астра Милитарум и Адептус Астартес. Инквизиторы и их аколиты расследуют преступления и определяют вину; они вольны призвать войска для победы над нераскрытым врагом, но это скорее кульминация приключения чем его основа. Призыв таких сил при каждом столкновении с противником может привести к медленному реагированию и падению уважения (а также Влияния). Успешное использование против могущественных врагов соответствующей, а в идеале меньшей, силы является признаком по настоящему могучего и успешного инквизиторского отряда.

Использование инквизиторов

Возможно вам уже известно, что в **Главе II: Создание персонажа** отсутствует роль «Инквизитор». Сделано это совершенно намеренно, поскольку инквизитор может происходить из любого мира, предыстории или профессии, единственное что его определяет, это сочетание безжалостной решимости и непоколебимой воли. Теоретически, любой персонаж может стать инквизитором. Однако, обычно хорошей идеей является обсуждение этого вопроса с игроками и определение того, какие персонажи могут действовать в этом качестве, и есть ли они вообще. Ниже даны некоторые принципы для этого.

Нет игроков за инквизитора

Ни один игрок не желает брать на себя роль инквизитора, или они не договорились о том, кто это должен делать. Также начинающий МИ может столкнуться с проблемами если даст в руки игроков столь неконтролируемую власть. В подобных обстоятельствах игроки могут отыгрывать аколитов входящих в свиту инквизитора-НИП. Подобный подход даёт МИ больше контроля над выбором приключений, поскольку аколиты могут быть отправлены для расследования или уничтожения угроз повелением своего господина.

Такие отряды не обладают силой и влиянием находящихся под прямым управлением инквизитора, и могут не вызывать у НИП такого же страха и благоговения. Однако, ограниченное влияние также позволяет им лучше скрывать свою активность. Приключения группы без инквизитора обычно сосредоточены на расследовании и политическом маневрировании, поскольку им может не хватать мощи на лобовую схватку с врагом.

Один игрок за инквизитора

Более естественный подход заключается в том, что один игрок отыгрывает инквизитора, а остальные его аколитов, однако в такой игре МИ должен быть осторожен. Подобный формат даёт массу повествовательных возможностей, но потенциально может разрушить группу, такое возможно если игрок за инквизитора забирает слишком много внимания или авторитет его персонажа перерастает в диктаторский контроль над аколитами. МИ должен дать экранное время каждому игроку, независимо от его роли в игре. Также важно, чтобы МИ продемонстрировал игроку за инквизитора важность сотрудничества, это необходимо для того чтобы его авторитет не стал проблемой для других. Нельзя не заметить, что **Dark Heresy,** несмотря на все ужасы сеттинга и безумной природы галактики, это игра в которой все играющие объединены ради получения удовольствия, хотя львиная доля забот лежит на МИ.

Если МИ способен управлять групповой динамикой подобного рода игр, он сможет запускать практически любые приключения. Одинокий инквизитор и его верный отряд являются знаковыми персонажами *Warhammer 40,000* и прекрасно подходит к великому множеству историй и сценариев.

Несколько игроков за инквизиторов

Игра за отряд инквизиторов пожалуй самый необычный способ запуска **Dark Heresy**, но она далека от неуправляемости. Главная проблема групповой динамики — мотивы. МИ требуется найти причины по которым столь большое количество людей работающих по одиночке сотрудничают в течении долгого времени. Это справедливо при наличии нескольких инквизиторов в отряде, но критически важно когда все игроки отыгрывают инквизиторов.

Как правило такие группы попадают в пекло самых страшных конфликтов. Одной из самых простых причин обосновать сбор инквизиторов является угроза столь масштабная, что её невозможно устранить меньшими силами. Кампания для нескольких инквизиторов потрясёт устои сектора и прилегающих к нему территорий.

Один средь звёзд

Инквизиция невероятно могущественна, но её охват ограничен доступностью инквизиторов. Множество угроз Империуму поднимают голову и поглощают миры не встречая сопротивления, немногие бедствия обращаются вспять отчаянными усилиями превзойдённых числом и силой отрядов аколитов. Хорошо защищённым считается сектор в котором есть горсть аколитов и инквизиторов. Так что в регионе который герои пересекут крайне маловероятно наличие достаточного количества инквизиторов.

Для МИ это означает, что ПИ почти всегда будут единственными служителями Инквизиции способными противостоять конкретной угрозе. Вполне вероятно, что аколиты не знают иных инквизиторов помимо своего господина и, безусловно, не могут вызывать их для подкрепления. Целые кампании могут пройти без участия сторонних инквизиторов, а встречи с таковыми должны быть редкими и значимыми. Встречи инквизитор происходят не благодаря случайности или совпадению, лишь острая потребность заставит инквизитора искать коллегу, также возможны конфликты на почве разности идеологий. В большинстве ситуаций инквизиторы-НИП предпочитают справляться с такими угрозами не деля свою власть, и могут рассматривать просящих помощи аколитов как недостойных служения.

Связывание приключений

Для соединения различных приключений в единое повествование можно использовать множество инструментов. Обычно применяются повторяющиеся союзники, враги или места действий. Эффективность использование таких приёмов полагается на знакомство с ними, а также на их изменения в зависимости от действий аколитов и хода кампании. Когда ПИ вернуться в город-улей, который они спасли от страшной угрозы, то они могут обнаружить памятник этой битве, или самого врага. У аколитов могут быть новые союзы, заключённые благодаря НИП сражавшимся вместе с ними. Подобные детали добавляют правдоподобия, а также личное отношение, что делает их весьма ценным инструментом. В конце концов, немногие вещи мотивируют игроков вовлекаться в кампанию лучше угроз понравившемуся персонажу или местности, так появляются прекрасные катализаторы приключений. Помимо этого подобные методы позволяют МИ вводить новые области или углублять детализацию, даже наименьший из хаб-блоков даст массу деталей для нескольких столкновений, а в городе-улье может проходить несколько кампаний с миллиардами потенциальных еретиков, заговоров и кошмарных угроз, заполонивших его бесконечные уровни.

Также полезно использовать менее очевидные связи между приключениями. Меньших злодеев, таких как специфический культ, высокопоставленный предатель или даже враждебного инквизитора и его отряд, может связывать одиночная скрытая угроза. Целую кампанию можно посвятить разоблачению подобного врага или защите Империума от последствий вражды двух враждующих организаций. Скрытые фигуры не обязаны быть врагами, скрытый патрон может стать отличным источником приключений и информации, пусть даже и не демонстрирующим доверие. Изображение признаков скрытой связи между приключениями может быть тонким, например общие архитектурные мотивы в интересующих мирах, указывающие на одного зодчего, или более явным, вроде аналогично закодированных посланий от неизвестного источника.приключение отряда должно основываться на важнейших прошлых миссиях и воспоминаниях, должно заставить аколитов встретиться с последствиями былых поступков. Против ПИ должны выйти старые заклятые враги или новые, порождённые прошлым провалом. Аколитам редко представляется шанс выйти в почётную отставку, поэтому финал кампании может стать прекрасной возможность встретить героическую смерть от руки неостановимого врага. В результате может случиться ошеломляющая победа и персонажи игроков становятся инквизиторами, что прекрасно подходит для отправки существующих персонажей на пенсию и созданию новых. Прежде всего финал кампании должен запомниться игрокам и породить рассказы которые будут помнить ещё очень долго.

Завершение кампании

Может быть соблазнительно играть кампанию **Dark Heresy** неограниченно долго. Однако такие усилия уязвимы к потере интереса или желанию сменить группу. Куда лучше если МИ запланировал конечную точку кампании, связал все нити и тем обеспечил ощущение законченности повествования. Финал может быть запланирован с самого начала кампании и связан с самым первым приключением или может появиться из последующих событий. Даже если у МИ нет планов на финал, он может захотеть иметь заготовки на случай резкого закрытия, например при выходе ключевого игрока.

Создание финала — это шанс создать нечто по настоящему грандиозное и запоминающееся. Финальное приключение отряда должно основываться на важнейших прошлых миссиях и воспоминаниях, должно заставить аколитов встретиться с последствиями былых поступков. Против ПИ должны выйти старые заклятые враги или новые, порождённые прошлым провалом. Аколитам редко представляется шанс выйти в почётную отставку, поэтому финал кампании может стать прекрасной возможность встретить героическую смерть от руки неостановимого врага. В результате может случиться ошеломляющая победа и персонажи игроков становятся инквизиторами, что прекрасно подходит для отправки существующих персонажей на пенсию и созданию новых. Прежде всего финал кампании должен запомниться игрокам и породить рассказы которые будут помнить ещё очень долго.

Немезиды

«Напыщенные лизоблюды прогнившего трупа.
Я покажу им истинную силу».

— Куэлтен с'Зу, перед Кремацией
Бессильной Плоти

Множество приключений в **Dark Heresy** происходят на фоне более крупных событий, о которых аколиты могут иметь лишь поверхностное знание. Как правило, борьба инквизиторов с ересью, охватившей целый сектор, начинается с мелких стычек аколитов, а затем разрастается по мере того, как аколиты сталкиваются с угрозами более высокого уровня. Каждый шаг должен не только вскрывать новые факты касательно ереси, но также и противника, стоящего за этим. Создание и проработка противников, которые будут встречаться неоднократно, позволит поместить аколитов в детально проработанное окружение, в котором действия в ходе одного приключения приведут к каким-либо последствиям в будущем.

Создание немезиды

Несмотря на то что кампания может проводиться в эпизодическом формате, когда аколиты сталкиваются с несвязанными между собой угрозами, добавление постоянного антагониста позволит создать ощущение целостности всему их приключению. Эти антагонисты, называемые немезидами, могут способствовать развитию сюжетной линии кампании при помощи своих манипуляций, пока наконец столкновение с ними не предоставит возможность насладиться последней битвой. Если ГМ желает разработать немезиду для игроков, нижеследующий материал послужит основой для создания и применения по-настоящему запоминающегося опасного противника.

Кто такие немезиды?

Сущность и происхождение немезиды представляют полную информацию об их планах и действиях. Безумные прихоти демона являют собой совершенно другой уровень угрозы, нежели тонкие манипуляции предательских сговоров и пиратские налеты корсар эльдар. К счастью для ГМ, большинство немезид принадлежат одному из трех обширных классов: Враг Внутренний, Враг Внешний и Враг Потусторонний. Эти классы включают широкий спектр возможностей, и в то же время имеют схожие черты, которые могут быть взяты за основу при создании немезиды.

Враг изнутри

Предатели, еретики и прочие недовольные в Империуме могут стать отличными немезидами, возможности которых практически безграничны. Возможно использование как ослепленных властью заговорщиков среди Имперской элиты, так и обитающих в среде отбросов культистов и преступников. В качестве немезиды может служить и целая группа, например, культ Хаоса, тесно сплоченный единой целью.

Решить вопрос о происхождении человека-немезиды можно простым выбором ветви Имперских Адептус, или схожей организации, а также путем представления того, какие действия против аколитов могут принять криминальные элементы внутри этих организаций. Возможно даже, что такие немезиды будут верно служить Империуму, несмотря на свои замыслы, но некоторые из их планов могут представлять угрозу одной из сторон деятельности аколитов. Такие ситуации послужат мрачным отражением собственных деяний аколитов, вызывая неприятные вопросы касательно их покровительства и методов, с помощью которых они добиваются протекции Империума. Идеальным примером немезиды такого рода может стать другой инквизитор, который не в ладах с мастером аколитов и который полон решимости защитить Империум средствами, неприемлемыми его коллегами, с немыслимыми последствиями.

Люди-немезиды также могут выступать и в роли явных злодеев. Слуги Тёмных Богов, пожалуй, классически для сеттинга *Warhammer 40,000* являются типичными представителями Врага Внутреннего. Могущественные культисты и еретики могут представлять огромную скрытую угрозу, применяя смертоносные заклятия и направляя мутантов и демонических слуг. Угроза, исходящая от широко разветвлённого культа, возрастает в разы по сравнению с действующим в одиночку противником и может повлиять на разные сюжетные линии. Разумеется, предателям необязательно быть слугами потусторонних тёмных сил для того, чтобы стать сильными противниками. Разжигатели войны и прочие демагоги ставят под угрозу стабильность целых миров ради собственной выгоды и могут привлечь внимание Инквизиции своими мелочностью и эгоизмом.

Враг извне

Угроза чужих часто привлекает внимание инквизиции и обычно требует проявление власти и мощи инквизитора в полной мере, чтобы уничтожить ее. Однако множество таких врагов не очень хорошо подходят в роли немезиды. Такие противники как жестокий орочий варбосс или колония хищных амбулов редко имеют достаточно глубины, чтобы использоваться в качестве долгосрочного антагониста в кампании **Dark Heresy**. Сила на поле боя или хищная натура не обязательно преобразуется в длительную сюжетную арку о противостоянии или интересную историю.

Такие конфликты обычно больше подходят для Имперской Гвардии или комическому десанту, чем инквизиторам и их аколитам. Для того, чтобы угроза чужих могла использоваться как немезида, в идеале она должна быть способна к хитрым и не прямым действиям в дополнение или вместо какой либо прямой угрозы. ГМ может попытаться использовать их, если чувствует, что его игрокам подобные угрозы будут интересны или использовать их во время другого противостояния в качестве внезапного противника.

Богатый потенциал немезиды и наиболее яркий пример угрозы чужих может быть найден в загадочных эльдар. Провидцы миров кораблей эльдар, предсказатели, не имеющие равных в своих беспощадных действиях к любой угрозе будущему своего рода. Распутывание их схем и пророчеств, множество из которых продуманы на несколько человеческих поколений вперед, могут быть использованы для большой кампании. Капитаны странствующих корсарских флотов эльдар могут использоваться как более явная угроза, в то же время, оставаясь неуловимыми и коварными благодаря их мастерству в использовании врат эльдар. Такие персонажи часто движимы желанием проявить себя перед "мелкими" видами, или могут искать и собирать реликвии из их древнего прошлого — оба вида мотивации могут привести их к разногласиям с определенными видами инквизиторов. Ну и наконец, тёмные эльдар Комморрага — гнусные, коварные и опасные создания, для которых самолюбие превыше всего. Они живут глубоко в Паутине и появляются лишь для того, чтобы сеять ужас, грабить и порабощать. Только воля и хитрость инквизитора способны помочь ему выследить или помешать лидеру кабала тёмных эльдар и принести правосудие столь ужасному врагу.

Враг потусторонний

Демоны Хаоса относятся к самым загадочным и смертоносным существам, с которыми инквизитор может когда-либо столкнутся. Они рождены из примитивных инстинктов живых существ и не могут быть убиты до тех пор, пока существуют живые существа способные чувствовать сильные эмоции, которые воздействуют на Варп. Большинство демонов (насколько слово "большинство" может быть применено к практически бесчисленным полчищам демонов по ту сторону реальности) либо не способны, либо не желают по собственной воле влиять на события, происходящие в физическом мире, куда они могут попасть только при помощи призывателя или через открывшуюся брешь в Варп. Однако, демоны достаточно сильны и хитры, чтобы извращать разум смертных приспешников и использовать их для того чтобы воплощать свои безумные помыслы на территории Империума. Эти могущественные демоны могут быть использованы для создания поистине злобных и смертоносных немезид.

Демонические немезиды обычно находятся под покровительством одной из четырех Разрушительных Сил Варпа, эти узы зачастую являются тем, что стоит за любым из могущественных демонов. Этот покровитель, как правило, придаёт свойственный ему окрас поступков демона, начиная с выбора марионеток заканчивая конечной целью. Демоны-кхорниты ищут культы смерти, для того чтобы вдохновить их и начать резню. Демоны-тзинчиты соблазняют псайкеров колдовскими знаниями и махинациями для того, чтобы использовать их в качестве рупора в своих интригах. При всём разнообразии методов, у демонов-немезид есть несколько общих черт.

Первым и самым важным правилом для них является то, что по своей сути они являются существами из Варпа, поэтому, они не могут появиться в реальном мире без помощи мощных ритуалов или лишь в местах, где границы реальности слабы. Таким образом, прямое противостояние с аколитами практически невозможно и должно быть использовано только в момент кульминации, если конечно их встреча вообще произойдет. Вместо этого, демоны

действуют через тех смертных, с которыми они контактируют или используют как марионеток. Как правило, такой контакт возможет лишь с псайкерами или через богохульные артефакты и колдовские ритуалы, но некоторые демоны могут явиться безумцам, мутантам или другим потерянным душам. Эти помощники используются для того, чтобы приводить планы немезиды в действие и могут быть сильными противниками сами по себе. Однако в результате продолжительного контакта с могущественным демоном их воля и решимость неизбежно рушатся, а сами они становятся не более чем бездушными марионетками, исполняющими прихоти демона. Это и есть ключевое различие между демонической немезидой со смертными пешками и немезидой еретиком с демоническим прислужником. Любой демон достаточно силен для того, чтобы быть немезидой, не подчиняющейся каким либо правилам, кроме своих собственных, а также Бога Хаоса, частью которого он является.

Чего хотят немезиды?

После того, как ГМ примет решение касаемо происхождения немезиды в рамках кампании, ему необходимо определить конечные цели немезиды. Мотивация к достижению этих целей может быть самой разнообразной, но нужно следовать определенным правилам. Силы, движущие немезидами, должны естественным образом исходить из их происхождения, то есть демоном движет желание развращать, а главарём преступников – алчность. Немаловажно, чтобы цели немезид были тем, чему аколиты противостоят по своему существу. Это означает, что намерения немезид должны быть в достаточной степени грандиозными, чтобы привлечь внимание Инквизиции; враждебными по отношению к человечеству, Инквизиции или непосредственно к аколитам. И последнее, их стремления должны быть определены таким образом, чтобы нельзя было легко разгадать замыслы немезид; в таком случае создаётся возможность для развития сюжета. немезиды, единственной целью которых является получение некой определенной реликвии, бесполезны, если реликвия будет уничтожена, как и не особо полезны в случае приобретения этой реликвии. Если же эта реликвия лишь одна из многих реликвий, разыскиваемых немезидами с тем, чтобы обрести демоничество или провести нечестивый ритуал, тогда немезиды способны играть роль антагониста даже после того, как первоначальная цель была достигнута либо её достижение было предотвращено.

Могущество

Хотя все немезиды обладают определенным могуществом, имеются и те, для кого «сила» это и есть конечная цель, а не средства к достижению цели. Природа искомой силы может отличаться: Имперский оппозиционер может плести интриги для повышения звания или с целью наживы, а предатель может желать единоличного правления миром. Для организаций заговорщиков или культистов под «силой» может пониматься принятие в свои ряды ещё большего числа адептов; для чемпиона же это может быть собственное положение, определяемое чином. Понятие силы для ксеносов и демонов зачастую отлично от человеческого; но они практически всегда заинтересованы в увеличении своих возможностей с тем, чтобы использовать самые изощрённые методы нанесения вреда Империуму. Жаждущие силы немезиды редко когда могут утолить свою потребность и обрести достаточное могущество. Если немезиды получают повышение, находят драгоценный клад или утерянный артефакт, вероятнее всего, это лишь раззадорит их пыл и вдохновит на выдумывание более коварных планов, нежели приведёт к мирному уходу на покой с добытыми «сокровищами».

Выживание

Несмотря на то, что немезида, как правило, могущественная и влиятельная фигура, они не имеют абсолютной защиты от страха, так как у них так же присутствуют причины испытывать его. Некоторые немезиды мотивированы необходимостью устранить какую-либо угрозу их жизни или свободе. Подобные немезиды ревниво защищают всё, что принадлежит им, в то же время активно стремясь

уничтожить всех тех, кто может представлять угрозу. Подобные замыслы могут принимать различные формы: политические интриги против ненавистных оппонентов, борьба за свободу какого-либо подкласса угнетенных мутантов, либо же разворачивающаяся по всему Аскеллону смертельная игра в «кошки-мышки» с заклятым врагом, коим может быть даже инквизитор, которому служат аколиты. Подобный охотничьему образ жизни не оставляет времени на отдых, поэтому немезида вряд ли будет чувствовать себя в безопасности, даже если первоначальная угроза была устранена. Если подобное все же произойдет, параноидальный образ жизни заставит немезиду искать новую угрозу и вновь начинать цикл охотника и жертвы, неважно в какой роли он будет в этот раз.

Уничтожение

Некоторые немезиды ставят своей целью не возвышение собственной персоны или самосохранение, а деградацию и уничтожение других. Их ненависть может быть сфокусирована как на какой-либо целой организационный структуре, так и на отдельной личности и зачастую распространяется на все и всех, кто связан с изначальной целью. Источники столь глубокой ненависти могут сильно различаться и быть как личной неприязнью за реальные или предполагаемые ошибки, так и ненавистью в следствии фанатизма, страха или каких-то других обстоятельств скрытых в самой личности немезиды. Инквизитор так же может стать целью немезиды мотивированной местью ему самому и тем, кто работает на него. Демонам не нужны причины для того, чтобы иметь желание извратить или уничтожить смертных, в то же время один из изолированных имперских миров может возвести у себя ксенофобию до такого уровня, что даже для инквизитора-пуританина это может показаться чрезмерным. В столкновении с такими немезидами любая попытка усмирить их гнев неизбежно поставит аколитов в один ряд с его противниками.

Как немезида действует?

Как только природа и цели немезиды были определены, ГМ должен ответить на один, но, пожалуй, самый важный вопрос. Это вопрос о типе действий немезиды, поскольку он определяет каким образом он взаимодействует на аколитов и каким образом его присутствие ощущается по ходу кампании.

Посредники и марионетки

Немезиды такого рода находятся в дали от центра событий, действуя через прислужников нескольких уровней, скрывая таким образом свою вовлеченность и намерения. Эти приспешники обычно в некотором роде осведомлены о природе оказываемых ими услуг, хотя могут и не понимать последствий совершенных действий. Имя немезиды может всплывать в нескольких на вид не связанных между собой дел, но затем аколиты могут обнаружить, что он находится в центре крупного заговора. Прислужники немезиды могут даже считать, что их господин – совсем другая личность, например, их непосредственный командующий, звание которого лишь на уровень выше. Чтобы обнаружить немезиду, прежде всего аколитам может понадобиться одолеть нескольких ключевых фигур, и только затем столкнуться с их настоящим господином и разоблачить его. Даже раскрытый кукловод должен оставаться грозным противником, поскольку необходимость действовать скрытно может вынудить немезиду сдерживать свою мощь; это даст ГМ возможность изменить ход битвы.

Обман и манипуляции

Немезиды такого рода склонны действовать через обманутых третьих лиц, используя дезинформацию и ложь, чтобы направлять ход событий в нужное им русло; при этом обманутые считают, что добиваются собственных целей. Многие такие прислужники могут даже и не знать о существовании немезиды; напротив умело подброшенные подсказки и измененные доказательства будут направлять их по нужному немезиде пути. Однако даже самый искусный манипулятор оставляет следы; ГМ следует позволить аколитам обнаружить и постепенно раскрыть все обманы, чтобы те смогли разоблачить махинации немезиды. ГМ может создать крайне хитроумного немезиду, который оставляет лишь малейшие следы своей вовлеченности, действуя через многочисленные слои обманутых приспешников; в то же время приемлемо, чтобы каждый совершенный немезидой обман содержал какие-либо явные знаки, указывающие на немезиду и являющиеся его «визитной карточкой», например, оставшийся психический отпечаток или повторяющееся использование одной энграмматической метки.

Принуждение и саботаж

Некоторые немезиды вербуют лиц, преданных другим, и делают их своими инструментами при помощи силы, шантажа или схожих методов. Такие немезиды обычно не настолько скрытны и осмотрительны в своих действиях, но могут быть по-своему изворотливыми. Опираясь на ресурсы за пределами своей базы, он может прибегнуть к политике выжженной земли, чтобы замести следы и устранить любые помехи. Если же кажется, что действия какого-либо приспешника или «инструмента» ведут к провалу (или ещё хуже – предательству), то немезида неизбежно примет меры по устранению этих приспешников, прежде чем его планы будут подорваны. Даже если аколитам и удастся вернуть на свою сторону агентов немезиды, все же существует вероятность того, что у немезиды всё ещё остаются рычаги давления на них. Аколиты должны решить, будут ли они атаковать немезиду через его агентов или же путём уничтожения источников принуждения, прежде чем можно будет перейти к открытому столкновению. Даже после победы над таким врагом их будет снедать вопрос, как правильно поступить с оставшимися прислужниками и заслуживают ли они того же, что и их господин, которому они были вынуждены подчиняться.

Прямые действия

Хотя продолжительность жизни немезиды может быть значительно продлена путем поддержания противника в качестве косвенной или скрытой угрозы, для осторожного ГМ возможно использовать известного для аколитов немезиду, который готов к прямой конфронтации. Прямые столкновения между немезидой и аколитами должны оставаться редким событием, даже если немезида действует подобным образом, иначе они могут потерять чувство напряжения от конфронтации с ним (и игроки могут посчитать довольно неправдоподобным постоянное сжигание его порога Судьбы после нескольких последовательных побед). Однако аколиты могут регулярно сталкиваться с признаками его участия или находить доказательства его действий. Физически сильная или опасная немезида может быть отслежена по следу из тел, который он оставляет на своем пути, в то время как неуловимый инопланетный пират может насмехаться над аколитами, оставляя сообщения для них записанные в вокс-сеть каждого корабля, который он ограбил. Когда аколиты настигнут немезиду, последующая за этим схватка должна стать решающим моментом в их конфликте, в результате оставляя немезиду (или аколитов) с тяжёлыми ранениями либо повреждениями оперативной базы.

Вызовы и испытания

Механику немезид следует прорабатывать с той же степенью детальности, что и при описании их характеристик. Важно, чтобы игровая механика немезид была настолько же уникальной, насколько уникальна их роль во всей истории. Практически невозможно предоставить единый образ немезиды, способный охватить всё от демонов и предателей до ксеносов и изгоев-инквизиторов; поэтому ГМ следует создавать собственных немезид, исходя из возможностей аколитов. Однако существуют некоторые общие рекомендации и советы, которые могут помочь в создании немезиды.

Все немезиды являются врагами уровня Мастер, как описано на странице 469. Кроме того, все немезиды обладают чертой Затронутый Судьбой, хотя порог судьбы конкретных немезид может меняться по усмотрению ГМ. Как правило, порог очков Судьбы немезиды должен быть как минимум 3 и не более 6. Это служит для того, чтобы немезиды могли в течение достаточно длительного времени избегать наказания или смерти на всём протяжении кампании, не являясь при этом бессмертными. ГМ следует помнить, что вовсе необязательно сжигать очки Судьбы, чтобы спасти жизнь немезиды. Иногда, чтобы способствовать более драматичному ходу кампании, лучше позволить аколитам в определенный момент одержать победу или осуществить задуманный план, несмотря на то, что у немезиды всё ещё имеются очки Судьбы.

Характеристики немезиды обычно должны быть, по крайней мере, равны характеристикам группы аколитов, или же превышать их на 10-20 баллов (кроме случаев, когда показатель Силы следует оставить низким, например, когда немезида выступает в роли «хрупкого интригана»). Несмотря не то, что немезида обладает усиленными характеристиками, ГМ, как правило, следует отправлять подручных немезиды из базы в точки сражений, поскольку аколиты своими действиями зачастую способны превзойти могущественного противника, сражающегося в одиночку. Для немезид естественно иметь в своей свите бесчисленное множество Рядовых НИП, а так же ряд Элитных заместителей и, возможно, одного-двух союзников уровня Мастер. Если в битве принимают участие Рядовые (их число может быть в два раза больше числа аколитов), несколько Элит (равны числу аколитов или чуть меньше их), либо дополнительный Мастер, это позволит изменить баланс сил в ходе сражения.

По мере того как аколиты становятся сильнее, возможности немезиды также должны расти. Поскольку игроки используют очки опыта для усиления своих персонажей, ГМ должен делать то же самое для немезиды с новыми умениями, талантами и даже чертами. Дополнительное вооружение не помешает, особенно если текущая сюжетная линия затрагивает Безликую Торговлю или контрабанду в Муниторуме. Если немезида окажется раненным в бою, ГМ следует экипировать его бионикой, еретех-устройствами, или даже ксено аугментацией в промежутках между приключениями. Наглядное напоминание о ранах, нанесенных немезиде игроками,— отличный способ сделать противника более запоминающимся, разнообразить его биографию и прояснить мотивы.

Примеры немезид

«Ты можешь бояться неких далеких мифических инквизиторов и того, что произойдет в будущем. Или же ты можешь вновь взглянуть на лезвие у твоей глотки и подумать над тем, что произойдет прямо сейчас».

– Фресил Харс, переговорщик Синдиката Грани

Далее представлен ряд немезид, известных во всём Аскеллоне; эти примеры могут применяться без изменений, либо стать основой для создания новых, уникальных немезид. Нет никаких строгих правил, поэтому ГМ может настраивать параметры немезид так, как это наиболее подходит для кампании. Некоторые из примеров немезид представлены в лице групп или организаций; в таком случае ГМ может создать лидера либо другую ключевую фигуру для такой группы, с которой предстоит столкнуться аколитам.

Орден Неотвратимых, кабал еретехов

В залах Адептус Механикус секретный богохульный орден техножрецов-ренегатов строит планы по уничтожению Империума. Орден Неотвратимых, как они себя называют, вырос из горстки магосов, изучающих архивы выходных данных древнего когитатора. Данные, которые они проанализировали хотя и были устаревшими и отрывочными, но позволили прийти к заключению, что Империум обречён на медленный, неизбежный крах. В тот момент их охватило безумие, а видения, которые они прозвали Универсальным Принципом Энтропии, дали им указание, чтобы те ускорили неизбежную кончину Человечества. На самом деле они поддались соблазну Бога Хаоса Нургла; впоследствии их ученики, среди которых они распространили приобретенные «знания», основали культ Хаоса со своим особым видением реальности. Постигнувшим Принцип Энтропии обычно необходимо приспосабливать свои тёмно-красные одеяния, чтобы скрывать ржавые имплантаты и респираторы, с которых стекают ядовитые жидкости из поражённых чумой лёгких.

Орден Неотвратимых сражается с Империумом не путём войны, голода, эпидемии или каких-либо открытых действий. Вместо этого поражённые техножрецы занимаются постепенным уничтожением ключевых знаний из самых священных архивов и хранилищ данных Духовенства Марса, таким образом, оставляя Адептус Механикус всё менее и менее способным оказывать поддержку бесчисленным городам-ульям, машинам и орудиям ведения войны Империума. Если Ордену удастся выполнить свои замыслы, то Империум обрушится под собственным весом и прекратит своё существование, как и было предсказано; и только Принцип Энтропии останется во вселенной.

Отпрыски Дремлющего принца, апокалиптический культ

В ряде миров по всему Аскеллону можно найти древние руины и реликвии, которые повествуют о некой великой силе, предшествующей человеческой колонизации местных звезд. Через таинственные надписи на забытых языках, нечеловеческий шепот, услышанный в ветрах над покинутыми полянами, Отпрыски Дремлющего принца услышали зов спящей силы, которой однажды были подвластны даже сами звезды, что освещали порабощенные миры. Им не известна истинная природа своего покровителя, будь то ксенос или демон, но тем не менее он глубоко засел в их сознании.

Отпрыски преимущественно организованы только на местном или планетарном уровне и имеют лишь несколько ячеек, которые устанавливают контакт через межзвездные торговые пути в один или два других мира осквернённых их присутствием. Несмотря на недостаток организации и сообщения, у Отпрысков есть ужасающее единство в выполнении общей цели, и действия, предпринятые в одном мире по бессознательном прихоти их богохульного бога, имеют последствия по всему сектору – что зачастую используется другими ячейками в собственных целях. Их нечестивый задор пылает с ещё большей силой, по мере того как они извлекают новые священные реликвии, приближая день, когда Дремлющий Принц проснётся вновь.

Синдикат Грани, агенты Безликой Торговли

Среди многочисленных миров на задворках Аскеллона агенты Синдиката Грани широко известны в преступных кругах; их боятся, ибо они поставляют чужеродные «игрушки», добытые прямиком из хранилищ ксеносов. Неизвестно, откуда были получены эти артефакты, но те, кто пользуется услугами торговцев Синдиката, склонны считать, что это сокровища потерянных миров мертвых цивилизаций, поскольку почти все их, казалось бы, безграничные предметы своим видом вызывают тревогу. Никто не подвергает сомнению эти сведения, ибо, несмотря на всю секретность Безликой Торговли, Синдикат Грани и так пользуется дурной славой.

Повсюду витают слухи о бойцах Синдиката, которым была пересажена плоть давно умерших ксеносов и другие имплантаты извращенной природы. Хотя отчёты отрывочны и зачастую противоречивы, любой, кто слышал о Синдикате, знает, что те не будут колебаться и секунды, чтобы пустить в ход свои товары. Купцы и торговцы, которых они посылают к потенциальным клиентам, скрывают свои лица под нечеловеческими масками, изготовленными из материала, похожего на обугленный фарфор, твёрже стали – если верить слухам. Согласно некоторым редким донесениям это вовсе не маски, а новые хирургически измененные лица, которые были имплантированы представителям Синдиката.

Распространители самых отчаянных слухов же настаивают, что члены Синдиката не просто торговцы, а представители империи ксеносов, которые своими действиями «запускают снаряды», разлагающие Империум. Однако редко кто способен выдвинуть такое обвинение дважды.

Граф Александр Марий, сецессионист-конспиратор

Несмотря на то, что обычно он занимается посреднической и дипломатической деятельностью в высших кругах Аскеллона, граф Александр Марий не имеет настоящей лояльности к Империуму. Его работа по стабилизации торговых маршрутов Аскеллона и поддержанию планетарных связей лишь прикрытие, за которым он ищет потенциальных союзников для более грандиозного и более опасного плана. Граф Марий рассчитывает возглавить большую часть Аскеллона как свои личные владения или же, как он говорит своим союзникам, «Освободить миры Аскеллона от ига Имперской десятины».

Несколько видных планетарных губернаторов и крупных чиновников из Администратума принимают участие в его схеме и планируют оказать поддержку, когда он будет готов сделать свой ход. Некоторые из его союзников подозревают, что у него есть иные планы, чем простое отделение, но они не осмеливаются расспрашивать его, когда он ораторствует о «Предназначении Аскеллона вознестись» с необузданным пламенем в глазах.

Пример листа Мастера Игры

Лист Мастера Игры очень полезен МИ, как во время игры так и между сессиями. Он содержит данные об инквизиторе отряда, которую МИ может использовать при взаимодействии между господином и аколитами. Также на листе имеются данные о самих аколитах, полезные когда МИ требуется сделать секретные проверки за Персонажей Игроков.

Помимо этого, он может использоваться для отслеживание Секретности отряда, физического и психического состояния отряда, а также иной полезной информации, вроде заметок о предстоящих столкновениях

На веб-сайте Fantasy Flight Games (fantasyflightgames.com) находятся PDF, подлежащие редактированию в цифровом виде, а также иные помощники в играх.

Информация об инквизиторе, помогающая МИ при общении с аколитами и управлении отрядом.

Базовые данные о каждом члене отряда.

Визуальное представление о Секретности отряда.

Место для записи любой информации о текущих сессиях, действиях отряда, взглядах инквизитора на прогресс или другой полезной при проведении игр.

Глава XII: НИП и противники

Во время игры в **Dark Heresy** аколиты несомненно столкнутся со множеством разнообразных Неигровых Персонажей (НИП), от жалких ульевых отбросов до влиятельных планетарных губернаторов. Также НИП могут быть нечеловеческими ксеносами, стремящимися истребить Человечество, или нечестивыми демонами, жаждущими душ смертных. Ответственность за описание этих персонажей лежит на Мастере Игры. Оживление столь различных обитателей 41-ого тысячелетия может быть задачей трудной, но увлекательной.

Представленные в этой главе описания НИП содержат полные игровые профили, а также справочную информацию, помогающую МИ выбрать статистов для своих кампаний и приключений. Разумеется, МИ вправе свободно изменять их под нужды уникального сеттинга или персонажа.

Хотя многие способности и снаряжение НИП полезны в первую очередь в бою, многие персонажи могут, а иногда и должны, встречаться в мирных, или хотя бы невраждебных, условиях. В частности НИП, описанные в разделе «Имперские Служители и Подданные» могут быть потенциальными информаторами, союзниками или соперниками аколитов, а также просто зрителями и случайными прохожими, полезными для погружения в мир Dark Heresy. Разумеется, очень скоро аколиты поймут, что никому нельзя доверять и каждый писарь или пекарь потенциально может быть изменником и врагом.

Ниже МИ сможет найти множество НИП, созданных для улья Десолеум, одного из базовых сеттингов сектора Аскеллон. Но это лишь начало, МИ предлагается создавать для своих игр новых и уникальных персонажей. МИ вольны свободно изменять описанных здесь НИП или создавать новых, как используя предложенных, так и действуя полностью самостоятельно. Указанные в профилях оружие и снаряжение типичны для таких НИП, но не в коем случае не обязательны; НИП могут иметь любую экипировку которую МИ сочтёт соответствующий ситуации и потребностям игры.

Создание и балансировка столкновений

«Если человека можно судить по качеству и количеству его врагов, тогда я воистину великий человек.»
— генерал Тром Прецевус, Десолеумские Клятвенные Гренадеры

Бой — важная и захватывающая часть **Dark Heresy**, но не всегда легко обеспечить в равной мере сложность и интересность столкновений. В данном разделе описаны правила для НИП и противников, включая рекомендации по созданию столкновений, чтобы МИ мог создать захватывающие вызовы для своих игроков, не подавляя их персонажей.

Использование НИП

Все персонажи в игре, которых не контролируют игроки, называются НИП. МИ определяет действия и проводит броски за них. Во многом НИП подобны ПИ, они обладают аналогичными характеристиками, умениями, навыками, талантами, оружием, доспехами и снаряжением. Помимо этого каждый НИП имеет тип, котрой указывает на его важность и несколько меняет его правила. Обратите внимание, НИП всегда обучен использованию имеющегося у него оружия; если МИ меняет оружие — появляется новый талант. Однако, если НИП получает оружие во время игры (так аколит может подарить верному помощнику новую снайперскую винтовку) МИ определяет наличие у НИП нужного таланта самостоятельно, исходя из собственных представлений о персонаже.

Типы НИП

В **Dark Heresy** НИП делятся на три обширных типа. Тип указывает в профиле НИП справа от имени.

Рядовой

Рядовые — это малозначимые персонажи и слабейшие противники, которых только можно встретить в кампании. В одиночку они вряд ли создадут угрозу для ПИ и, обычно, являются не более чем пешками в масштабном и зловещем плане. Рядовые подчиняются следующим специальным правилам:

- **Незначительный**: Атаки Рядовых не вызывают Праведную Ярость. Если МИ и игроки желают, все попадания по ПИ считаются попавшими в Корпус, это ускорит игру.
- **Эффектная Гибель**: Персонажи-Рядовые после получения любого количества Критического урона мгновенно гибнут или выводятся из строя.

Элита

Элита почти равна ПИ, будь то поле боя или поединок умов. Элита действуют так же как ПИ и может воспользоваться Праведной Яростью.

Мастер

Мастера — невероятно опасные личности. Они грозные бойцы, непревзойдённые лидеры и блестящие организаторы. Мастера подобны Элитам, но имеют дополнительное правило:

- **Экстраординарные Характеристики**: Персонажи-Мастера могут иметь значения характеристик превышающие 100. Они применяются как обычные характеристики, однако при вычислении бонуса характеристики используются десятки и сотни. (Так у персонажа с Силой 113, бонус Силы будет равен 11).

Профили НИП

Игровые показатели НИП указаны в формализованных профилях, это упрощает их использование. Каждый профиль имеет следующие элементы. Пример его приведён на странице 471.

1 Имя и тип

Уникальное имя и тип (Рядовой, Элита, Мастер) НИП.

2 Раны

Количество имеющихся у НИП ран.

3 Характеристики

НИП имеет те же характеристики что и ПИ, однако, только выдающиеся НИП (такие как Мастера) имеют Влияние. Если бонус характеристики не является просто числом десятков (например при наличии черты Сверхъестественная Характеристика), то полный бонус характеристики указан в верхнем правом углу.

4 Зоны попадания и броня

Каждый НИП имеет схему своих зон попадания. Каждая зона представлена клеткой содержащей некоторую информацию:

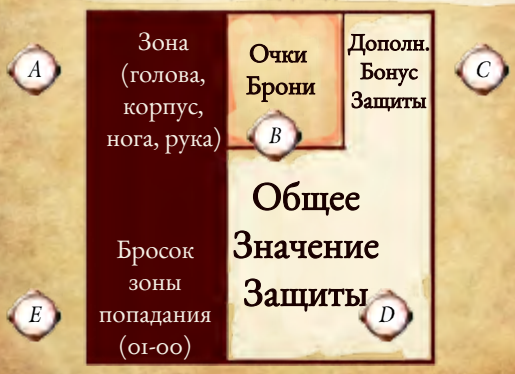
A **Тип Зоны Попадания**: Это может быть голова (Г), корпус (К), правая рука (ПР), левая рука (ЛР), правая нога (ПН) или левая нога (ЛН), что указано в верхней левой части клетки.

B **Очки Брони**: Значение Брони в данной зоне указано в центре верхней части клетки. Он уже учтено в значении общей защиты, но иногда полезно для справки.

C **Дополнительный Бонус Защиты**: Если НИП имеет дополнительную защиту от иных источников помимо доспехов, здесь указано общее значение дополнительной защиты. Оно уже учтено в значении общей защиты, но иногда полезно для справки.

D **Общее Значение Защиты**: Указывается окончательное значение защиты данной зоны, включая бонус Выносливости, броню и прочие модификаторы.

Пример клетки зоны попадания



E **Значение Зоны Попадания**: Для определения зоны попадания поменяйте результаты десятков и единиц при броске атаки (см. стр. 279).

Большая часть НИП является гуманоидами и используют те же Зоны Попадания что и ПИ. Однако, строение некоторых НИП далеко от человеческого, так что и Зоны Попадания у них другие. В таких случаях используются значения из клеток профиля.

5 **Движение**

Дистанции передвижения НИП, т.е. значения Полудвижения, Полного Движения, Натиска и Бега в метрах.

6 **Уровень Угрозы**

Отображает опасность НИП. Дополнительные сведения об уровне угрозы расположены в разделе **Создание Боевых Столкновений** на странице 471.

7 **Вооружение**

Любое оружие, которое обычно есть у НИП и профиль этого оружия. Для удобства бонусы силы, пси-рейтинга и прочие значения уже включены в статистику оружия конкретного НИП, там где они применимы, так что вычисления сводятся к одной формуле. Оригинальный модификатор указан после значения в верхнем индексе. Используя его МИ может вычислить влияние на оружие изменения, например, бонуса характеристики, или как оружие будет использовать другой персонаж.

Все НИП, за исключением существ, использующих природное оружие или для которых прямо указано иное, также имеют нож или иное базовое оружие ближнего боя. МИ может не стеснять себя только этими предметами, он волен добавлять и менять оружие на своё усмотрение в зависимости от требований приключения и текущего сеттинга. Так, вольный торговец, недавно заключивший сделку с корсаром эльдар, может прибыть в улей Десолеум с парными сюрикенными пистолетами, а Настоятель культа может владеть чумным мечом, дарованным ему после успешного демонического ритуала.

Предполагается, что все НИП несут достаточно боеприпасов для любого имеющегося у них оружия и МИ не требуется отслеживать их количество. Однако, если МИ желает этого, считается, что для каждого оружия у НИП'а имеется две обоймы.

У аколитов будет масса возможностей использовать оружие павших НИП, но для использования его без штрафа ПИ требуется соответствующий талант Выучка с Оружием. Оружие нечеловеческих рас, а также то, о котором нет статьи в главе Арсенал, считается Экзотическим, если в его описании не указано иное. Помимо этого МИ волен свободно считать Экзотическим специализированное или уникальное имперское оружие, много превосходящее умения аколита.

Пример

Двуручный меч малатанта имеет урон 2к10 + 5БС (Р). Когда этим оружием атакует НИП, МИ игнорирует «БС», совершает бросок 2к10 и прибавляет к результату 5. Однако, если НИП умирает, а оружие подбирает ПИ, урон пересчитывается. Игрок игнорирует число перед «БС» и при определении урона совершает бросок 2к10 и прибавляет к результату значение бонуса Силы своего персонажа.

8 Умения, таланты и черты

Любые имеющиеся у НИП умения, обычно использующиеся с ними характеристики, а также числовой модификатор применяющиеся к проверкам данного умения. Любые таланты и черты имеющиеся у НИП. Обратите внимание, что при получении талантов и черт НИП не обязаны удовлетворять их требованиям.

9 Снаряжение

Обычная экипировка НИП, в том числе доспехи, хотя МИ волен добавлять и менять её, как и оружие. Снаряжение также можно снять с павших НИП, хотя окончательное слово о любых попытках этого остаётся за МИ. Он может заявить, что комплект брони настолько повреждён, что его невозможно носить, или устройство уничтожено в бою.

10 Специальные способности

Любые специальные способности и правила имеющиеся у НИП описаны в этом разделе.

Психосилы

Любые имеющиеся у НИП психосилы перечислены здесь.

Пример профиля НИП

Умения: Атлетика (С) +20, Выживание (Вос) +10 8
Таланты: Сокрушительный Удар, Железная Челюсть
Черты: Размер (5)
Снаряжение: Сорванная с трупа флак-броня, омерзительные трофеи 9
Сбивающий Удар: Когда малатант попадает атакой, цель дополнительно получает урон Ловкости 1к5 + 5. 10

Создание Боевых Столкновений

Каждый бой должен казаться уникальным опытом, что бросает вызов ПИ, но не губит их. Для МИ это может быть сложной задачей и многие кампании заканчиваются на скучных и простых боях (или одним слишком сложным). При подготовке и создании сражений необходимо учитывать множество факторов, помогающих поддерживать тщательный баланс и чувство разнообразия: базовая сложность боя, сочетание вовлечённых НИП, окружающая среда и длительность схваток во время сессии.

Уровни столкновений

Подобно тому как потраченный опыт отображает мощь и силу ПИ, боевое столкновение имеет уровень, указывающий на её сложность и опасность. Когда МИ создаёт столкновение, он начинает с вычисления уровня столкновения, зависящего от силы аколитов. Затем он использует это значение для определения порога угрозы, на основе которого можно вычислить количество и силы врагов, способных бросить достойный вызов игрокам.

Для определения уровня столкновения используйте среднее значение потраченного ПИ опыта (суммируйте весь потраченный опыт и разделите его на количество персонажей в отряде). Обычно так обеспечивается оптимальный баланс между сложностью и вызовом. Однако, МИ рекомендуется время от времени проводить столкновения на один уровень выше или ниже стандартного, это внесёт в игру некоторое разнообразие.

Порог угрозы

Порогом угрозы называется число, на основе которого можно определить максимальное количество и силу НИП, вовлечённых в столкновение. Для этого используйте уровень столкновения из Таблицы 12-1: Порог Угрозы для определения множителя (от 4 до 35) количества персонажей в отряде. Результат и будет являться порогом угрозы, который можно модифицировать при необходимости, например при наличии у ПИ помощников или иных факторов.

Использование порога угрозы

После определения порога угрозы МИ может начинать подбирать НИП для столкновения. Во время подбора МИ складывает уровни угрозы, указанные в профиле каждого НИП. В идеале, сумма всех уровней угрозы участников столкновения должна быть равна порогу угрозы. Однако, это не всегда возможно. Если сумма уровней угрозы существенно выше порога угрозы, МИ должен рассмотреть возможность пересчитать уровень столкновения.

Творческая интерпретация ран

Физиология некоторых, особенно чужих, созданий кардинально отличается от человеческой, так что и Зоны Попадания другие. В результате некоторые результаты из таблицы Критических Эффектов могут оказаться совершенно не подходящими для данного существа. В таких ситуациях у МИ есть два варианта:

- Поднять опасность Критического Эффекта до подходящего созданию уровня.
- Придумать оригинальное описание влияния кажущегося неподходящим Критического Эффекта на НИП.

Балансировка столкновений

Создание интересных и сбалансированных боёв выходит далеко за рамки простого выбора НИП, способных оказать достойное сопротивление ПИ. Не менее важно разнообразие противников, опасности окружающей среды и количество боёв прошедших с начала сессии.

Состав

Уровень столкновения может дать абстрактное представление об опасности, но какие и в каких количествах НИП выбраны влияет на бой куда важнее. Кроме того, выбранные противники во многом определяют длительность столкновения. Вот несколько элементов, которые МИ должен иметь в виду при выборе НИП для столкновения:

- **Разнообразие**: В столкновении должны участвовать НИП разного типа. Бой кучкой Рядовых станет коротким и не запоминающимся, а столкновение исключительно с Элитой и Мастерами невероятно сложна для ПИ и утомительна для МИ. В обычном столкновении должно участвовать 1-3 Элиты и Мастеров, а остаток порога угрозы добирается Рядовыми.
- **Соответствие**: При выборе НИП для столкновения МИ должен попытаться использовать НИП соответствующих текущему рангу ПИ. Выставление особо опасного Мастера против начинающей группы или множества Рядовых против опытных аколитов может огорчить как игроков, так и МИ, также будет затруднительно получить удовольствие от игры.
- **Темп**: При создании столкновения МИ должен учитывать, в каких столкновениях участвовал отряд, а также с чем им придётся столкнуться в будущем. Так что, возможно, потребуется изменить темп приключения и сохранить ПИ в форме.

Таблица 12-1: Порог Угрозы

Уровень столкновения	Порог угрозы
0–499 ОО	4 х количество ПИ в отряде
500–999 ОО	5 х количество ПИ в отряде
1000–1299 ОО	6 х количество ПИ в отряде
1300–2299 ОО	7 х количество ПИ в отряде
2300–4499 ОО	8 х количество ПИ в отряде
4500–6999 ОО	10 х количество ПИ в отряде
7000–9999 ОО	12 х количество ПИ в отряде
10,000–13,499 ОО	14 х количество ПИ в отряде
13,500–17,499 ОО	17 х количество ПИ в отряде
17,500–21,999 ОО	20 х количество ПИ в отряде
22,000–26,999 ОО	23 х количество ПИ в отряде
27,000–30,999 ОО	27 х количество ПИ в отряде
31,000–35,999 ОО	31 х количество ПИ в отряде
36,000+ ОО	35 х количество ПИ в отряде

Обстоятельства боя

Сражение в стерильных, безликих условиях может быть скучным и его следует избегать, если, конечно, оно не требуется для создания нужного настроения. Отличный способ создать незабываемые столкновения — использовать обстоятельства боя (см. стр. 282), они помогают создать интересные тактические ситуации. Хорошее описание нестандартного боя также отлично подготовит игроков к битве. Ниже приведены несколько примеров того как интегрировать обстоятельств боя в столкновение ради разнообразия:

- **Укрытие**: Оно может быть чем угодно: крепкой флорой, перевёрнутыми ящиками, корпусом повреждённого танка или баррикадой из бетонных блоков. Укрытия дают тактические опорные точки персонажам и могут стать фоном основного момента сражения.
- **Темнота и тень**: Тусклое или прерывающееся освещение позволяет любому существу проползти или прокрасться незамеченным. Также, когда в воздухе начинают летать лаз-заряды, может быть тяжело отличить друга от врага.
- **Сложная местность**: Болота, заснеженные поля, свежие кратеры и так далее. Подобный рельеф замедляет полагающихся на скорость персонажей и им приходится либо планировать атаку, либо становиться лёгкой мишенью.

- **Туман, смог и дым**: Могут быть тактически интересными, поскольку могут меняться по ходу боя, давая возможность сменить темп боя. Полагающийся на скрытность персонаж не может полагаться на условия, уничтожить которые способен случайный порыв ветра.
- **Возвышенность**: Атака возвышенности или отражение такой атаки может стать захватывающим опытом, кроме того сообразительные аколиты могут использовать силу тяжести, например сбрасывая на своих противников тяжёлые предметы. Под возвышенность также подпадают скалы, ямы и прочие условия когда один неверный шаг может привести к ужасному падению.
- **Погода**: Жестокий ветер, кислотный дождь и прочие погодные условия могут стать немалой угрозой для всех сражающихся, и способны внезапно превратить рядовую битву в схватку со смертью. Также могут произойти выбросы золы от проснувшегося вулкана или токсичной пыли от взорванного ядерного реактора.

Большая часть обстоятельств боя применяются к ПИ и НИП в равной мере, однако, когда условия явно благоволят одной стороне, МИ может захотеть скорректировать порог угрозы. Добавление или вычитание половины количества ПИ из порога угрозы обычно компенсируют преимущество от обстоятельств боя.

Изнурение

Большинство персонажей могут вынести немало ранений перед тем как будут вынуждены прекратить борьбу. МИ должен тщательно учитывать количество и сложность боевых столкновений, через которые пройдут ПИ, прежде чем получат возможность отдохнуть и исцелиться. В идеале, ПИ должны выйти на грань своих возможностей, бросая вызов галактике, но не будучи погребёнными под толпами врагов. Подобно созданию боевого столкновения, создание плана таких столкновений больше искусство, чем наука.

Обычно группа аколитов может пройти один из следующих наборов столкновений прежде чем потребуется отдых:

- Три столкновения на один уровень ниже среднего количества потраченных ПИ отряда очков опыта.
- Два столкновения на один уровень ниже среднего количества потраченных ПИ отряда очков опыта и одно столкновение равное опыту отряда.
- Два столкновения равных опыту отряда.
- Одно столкновение на один уровень ниже среднего количества потраченных ПИ отряда очков опыта и одно столкновение на один уровень выше среднего количества потраченных ПИ отряда очков опыта.

Измерение изнурения

Общие принципы приведённые выше являются весьма общими и серьёзно варьируются в зависимости от группы. МИ может измерить уровень готовности ПИ к новой схватке наблюдая за общим здоровьем героев.

Урон и уровни Усталости неплохо показывают, сколько ещё невзгод аколиты могут вынести, прежде чем падут. Например, если несколько ПИ страдают от неизлеченных ран или критического урона, то группу не следует сталкивать с по настоящему опасными противниками, так что некоторые запланированные столкновения лучше ослабить или пропустить вовсе. И наоборот, если отряд после многочисленных боёв невредим, можно усложнить предстоящие столкновения, дабы дать аколитам больше возможностей проявить себя.

Особенности группы

Каждая игровая группа уникальна. Один отряд может состоять из умелых следователей, переговорщиков и мудрецов, а другой включает исключительно смертоносных бойцов. При столь большой дисперсии свойств нет надёжного способа вычислить совершенную формулу достойного вызова, так что приведённые правила скорее рекомендации для МИ, а не жёсткий свод законов. МИ наблюдает за своей группой и определяет, насколько уютно им в бою. Так что от волен настроить сложность столкновения или порог угрозы, основываясь на своих наблюдениях. По мере роста персонажей и обретения ими новых способностей растут и их боевые способности, так что МИ должен всегда знать как настроить сражение и сохранить интерес.

Улей Десолеум

«Узрите толпу внизу и поймите, что на каждого почтенного и императоробоязненного человека приходится несущий мысли о недовольстве в голове и семя предательства в сердце. Из трёх таких недовольных один готовит заговор против праведных. На сотню таких заговорщиков одни готов действовать. А теперь осознайте — в улье Десолеум живут миллиарды человек. Сколько вокруг готовых погрузить наш мир в небытие?»

— подслушано в верхней части среднего улья

Десолеум - одна из самых древних планет сектора Аскеллон, а улей Десолеум один из старейших и крупнейших ульев. Население улья Десолеум невозможно точно подсчитать, лишь приблизительно оценить, из-за масштабов самого улья, взаимодействия между различными властями и опасностей ульевой жизни. Эта задача усугубляется, если принимать в расчет тех или того, что населяет Глотку, запутанные глубины находящиеся даже за пределами беззаконья Подулья.

Многие НИП, описанные ниже, населяют улей Десолеум. Улей огромен, впрочем, его размер и возраст не дают шансов существованию общей культуры. То что, например, в одном хаб-блоке считается вежливым приветственным жестом, может быть серьёзным оскорблением, смываемым лишь кровью.

Закон Десолеума

В населённом миллиардами улье власть закона имеет первостепенное значение. Закон и порядок это то, что отделяет индустриальный Основной Улей от дикой Глотки. Правосудие должно быть суровым и неумолимым, иначе безнаказанность побудит бесчисленные массы оставить свои клятвы и таким образом обречь улей на смерть. Множество законов устанавливают различные степени нарушения клятвы и дают рекомендации по наказанию, хотя окончательное решение в большинстве случаев остается за клятвохранителем. У обычного обитателя нет возможности обратиться куда бы то ни было за помощью, если клятводержатель считает его виновным в преступлении против себя. Вследствие чего многие обвиняемые сбегают в анархичный Подулей, несмотря на свою невиновность.

Имперские служители и подданные

«Каждый человек — искра во тьме. К тому времени как его заметили он ушёл навсегда. Свет, что оставил он на сетчатке быстро сменяется иными, более яркими источниками света.»

– неизвестный

Сектор Аскеллон — дом для миллиардов и миллиардов душ. Каждый имперский подданный должен исполнять свой долг перед Империумом. Вот только не все согласны с уготованной им при жизни долей. Чтобы вести свои расследования и выполнять миссии, аколиты должны взаимодействовать с широким диапазоном членов имперского общества, от протухших наркоманов, до могущественных вольных торговцев. Одни из этих личностей с радостью предлагают помощь, в то время как другие мешают аколитам, интригуя против них, препятствуя им и прибегая к прямому насилию. Улей Десолеум дом для миллиардов людей и тысячи путешественников каждый день проходят через Порт-Гир, иные порты вокруг, а также частные посадочные площадки аристократии Зенита. Мудрый аколит скоро поймет, что каждый человек — потенциальный еретик, а доверие — роскошь дураков.

Арбитратор Адептус Арбитрес

Адептус Арбитрес, это непоколебимая рука имперского правосудия, выносящая окончательное решение именем Императора. Арбитраторы которые охраняют улей Десолеум — это суровые мужчины и женщины с несгибаемой решимостью и рьяно принуждающие соблюдать свод законов Империума. Они не занимаются нарушениями соблюдения незначительных законов улья, вроде воровства и убийств. Однако, если преступление угрожает сбору имперской десятины или вовлекает служащего Адептус Терра даже самого низкого ранга, это становится преступлением против Империума и тем самым делом Арбитраторов, которые станут разбираться с ним со свойственной им жестокостью.

Арбитратор Адептус Арбитрес (Элита) 13

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
5	5	5	5	5	5
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00
9	9	9	9	9	9

HP	НС	С
44	34	33
В	**Лов**	**Инт**
48	31	30
Вос	**СВ**	**Общ**
38	33	28
	Вл	
	—	

Полу. 3 | Полн. 6 | Натиск 9 | Бег 18 | Угроза 8

Дробовик — Класс *Ручное*

Дальн. 30 м | Скор. О/–/– | Урон ик10+4 (У)

Проб. 0 | Обой. 8 | Пз. 2 Полн. | Вес 5 кг | Дост. СР

Особенности: *Разлёт*

Шоковая булава — Класс *Рукопашное*

Дальн. — | Скор. — | Урон ик10+6$^{3+6С}$ (У)

Проб. 0 | Обой. — | Перез. — | Вес 2,5 кг | Дост. ДЕ

Особенности: *Шоковое*

Оглушающая граната (3) — Класс *Метательное*

Урон — | Проб. 0 | Вес 0,5 кг | Дост. ОБ

Особенности: *Взрыв (3), Оглушающее (2)*

Умения: Атлетика (С), Бдительность (Вос) +10, Общие Знания (Преступность) (И) +20, Уклонение (Л), Дознание (О) +10, Допрос (СВ) +10, Запугивание (С) +10

Таланты: Мастер Боя, Сопротивление (Страх), Истинная Стойкость

Снаряжение: лёгкий панцирь силовика, шлем с интегрированным фотовизором и микро-наушником, наручники, противогаз.

Стремление к Правосудию: Арбитратор считает свой бонус Ловкости на 2 больше (что даёт значение Движения равное 5/10/15/30) для определения дальности движения при преследовании и движении к персонажу, которого он считает преступником.

Десолеумский охотник за головами

В улье Десолеум охотники за головами не охотятся за людьми, ведь отдельный человек несущественен и его можно легко заменить. Вместо этого, они охотятся за клятвами. В основе совершения преступления лежит нарушение гражданином клятвы улью или хозяину. Если гражданин осложнит своё нарушение бегством от правосудия, то берёт с собой свою так и неисполненную клятву. Работа охотников за клятвами — выслеживать и возвращать их для дальнейшей службы, вполне возможно в качестве сервитора. Впрочем, к этой практике относятся с высоким недоверием, так как некоторые охотники берут клятвенные механизмы самых значительных преследований в качестве трофеев, создавая для клятвознатцев бюрократический кошмар.

Десолеумский охотник за головами (Элита) 12

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
1	3	3	3	3	3
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00
4	6	6	6	6	6

HP	НС	С
37	47	32
В	**Лов**	**Инт**
38	48	30
Вос	**СВ**	**Общ**
35	31	26
	Вл	
	—	

Полу. 4 | Полн. 8 | Натиск 12 | Бег 24 | Угроза 8

Ручная пушка — Класс *Пистолет*

Дальн. 35 м | Скор. О/–/– | Урон ик10+4 (У)

Проб. 5 | Обой. 5 | Пз. 2 Полн. | Вес 3 кг | Дост. ДЕ

Особенности: —

Цепной меч — Класс *Рукопашное*

Дальн. — | Скор. — | Урон ик10+5$^{2+6С}$ (Р)

Проб. 2 | Обой. — | Перез. — | Вес 6 кг | Дост. СР

Особенности: *Сбалансированное, Разрывное*

Умения: Атлетика (С), Бдительность (Вос) +10, Общие Знания (Преступность) (И) +10, Обман (О), Уклонение (Л) +10, Дознание (О) +10, Допрос (СВ), Запугивание (С) +10, Проницательность (Вос), Выживание (Вос) +10

Таланты: Трудная Мишень, Выхватить Оружие, Нокдаун

Снаряжение: Боевая броня, лицензия охотника за головами, 1 обойма бронебойных патронов (эффект уже включён в профиль), 3 дозы стимма, наручники, противогаз, щеголеватое пальто, клятвенный механизм

Жестокий: Охотник за головами наносит дополнительные 2 единицы урона при успешной атаки против цели в состоянии Упавший или Оглушённый.

Санкционированный Виллан Высших Обетов

Силовики, Законники или Принудители десолеумских законов официально называются Санкционированными Вилланами Высших Обетов и зачастую известны просто как санкционарии. Эта организация правительства улья ответственна за соблюдение кодекса законов улья Десолеум. Впрочем, на практике, санкционарии в первую очередь защищают различные интересы Консорциума.

Санкционарии в большинстве своем бездушные и бессердечные личности, в лучшем случае рассматривающие принуждение к соблюдению законов просто как ежедневную работу, а в худшем — возможность злоупотреблять служебным положением. Благодаря влиянию Консорциума и богатству, постоянно текущему через улей Десолеум, они хорошо оснащены для местных силовиков, хотя и не так хорошо как Адептус Арбитес. Многие санкционарии имеют на удивление мало опыта в борьбе с жестокими бандами Десолеума, поскольку эта задача обычно лежит на бандах, находящихся на службе у Консорциума. Также они не вмешиваются в войны, ведущиеся этими бандами от имени Консорциума.

Некоторые санкционарии слишком идеалистичны, чтобы поддерживать этот статус-кво и могут даже не подчиниться вышестоящим для того, чтобы свершить правосудие. Правда эти благородные личности редко могут протянуть долго, когда они или быстро освобождаются от своих иллюзий, или трагически гибнут по долгу службы.

Санкционарий (Рядовой) 10

Г 4 7 (01-10) | Пр 4 7 (11-20) | Лр 4 7 (21-30) | К 4 7 | Пн 4 7 (71-85) | Лн 4 7 (86-00)

HP	НС	С
32	33	33
В	**Лов**	**Инт**
34	31	34
Вос	**СВ**	**Общ**
37	29	31
Вл		
—		

Полу. 3 | Полн. 6 | Натиск 9 | Бег 18 | Угроза 5

Автопистолет — Класс Пистолет

Дальн. 30 м | Скор. О/–/6 | Урон 1к10+2 (У)

Проб. 0 | Обой. 18 | Пз. 1 Полн. | Вес 1,5 кг | Дост. СР

Особенности: —

Умения: Бдительность (Вос) +20, Общие Знания (Преступность) (И), Дознание (О), Навигация (И), Проницательность (Вос) +10, Техпользование (И)

Таланты: Разоружение, Железная Челюсть, Чуткая Интуиция, Нокдаун

Снаряжение: Бронированная униформа санкционария, наручники, микро-наушник, противогаз, отделяемый клятвенный механизм (может быть использован как дубинка)

Бесстрастный: Все проверки умений, сделанные ради социального взаимодействия с Санкционарием, получают штраф -20.

Беззаконие Десолеума

Неизбежно, что среди переполненного улья Десолеум находятся те, кто неудовлетворенны простым выполнением их клятв ради честной службы вышестоящим, как положено законным носителям Воли Императора. Эти обманутые души нарушают указы десолеумских кодексов законов для того чтобы улучшить своё благосостояние и получить власть. От жалких головорезов и карманников до влиятельных криминальных баронов, которые командуют легионами мелких рецидивистов и преступников в улье, существующих под носом имперского порядка.

Инсуррати — один из наиболее известных криминальных кругов, действующих в улье Десолеум. Это сеть из бандитов, наркодилеров, скупщиков краденного, воров, наёмных убийц и кого похуже, вовлеченных во всё, от вымогательства, до незаконного оборота оружия. Хотя Инсуррати базируются вне Основного Улья, их влияние простирается ввысь до Верхнего Улья и вниз до самой Глотки, а некоторые шепчутся о том, что они имеют дела даже с самыми развращёнными представителями дворянства Зенита. Уровень организации и поддержки имеющийся у группы делает её намного более опасной множества независимых рэкетиров и воров в улье.

В основном активность Инсуррати и разнообразных криминальных группировок Улья Десолеум не входит в сферу интересов Инквизиции. Впрочем, это не значит, что криминальные действия не могут стать серьезной заботой для Инквизиции. Криминальные авторитеты могут бессознательно вступить в договоренности со слугами ксеносуществ или даже Губительных Сил и хаоситских культов, которые также часто вырастают во тьме подполья.

Криминальный барон

Характерной чертой организованной преступности Десолеума является процесс естественного отбора, благодаря которому главы Инсуррати беспощадны и способны держать бизнес на плаву, несмотря на помехи со стороны конкурирующих организаций и санкционариев. Хотя большинство глав преступных синдикатов предпочитают держать свои руки чистыми, оставляя "неприятные вещи" подчиненным, они более чем способны защитить себя и легко готовы пойти на подлость в бою.

Криминальный барон (Мастер) 14

Г – 3 (01-10) | Пр 4 7 (11-20) | Лр 4 7 (21-30) | К 4 7 (31-70) | Пн 4 7 (71-85) | Лн 4 7 (86-00)

HP	НС	С
32	46	26
В	**Лов**	**Инт**
34	22	49
Вос	**СВ**	**Общ**
34	38	42
Вл		
39		

Полу. 2 | Полн. 4 | Натиск 6 | Бег 12 | Угроза 17

Болт-пистолет — Класс Пистолет

Дальн. 30 м | Скор. О/2/– | Урон 1к10+5 (В)

Проб. 4 | Обой. 8 | Пз. 1 Полн. | Вес 3,5 кг | Дост. ОР

Особенности: Разрывное

Силовой меч — Класс Рукопашное

Дальн. — | Скор. — | Урон 1к10+7 5+6С (Э)

Проб. 5 | Обой. — | Перез. — | Вес 3 кг | Дост. ОР

Особенности: Сбалансированное, Силовое Поле

Умения: Обаяние (О) +10, Командование (О) +10, Коммерция (И),Общие Знания (Преступность)(И)+20, Обман (О)+20, Запугивание (С)+10, Проницательность (Вос) +20, Ловкость Рук (Л)

Таланты: Аура Власти, Связи (Криминальные Картели), Убийственная Точность (Навык Стрельбы), Сопротивление (Психические Силы), Непреклонный

Снаряжение: Ячеистая броня, стильная и дорогая одежда

Полевая Кординация: Раз в раунд, за Полудействие, персонаж может сделать Ординарную (+10) проверку Командования, координируя усилия союзников вокруг него. Если проверка успешна, количество союзников равное бонусу Интеллекта в пределах видимости и слышимости персонажа могут немедленно сделать вне своей очереди действие Полудвижение.

Десолеумский безклятвенный делец

Наркотики, оружие и незаконные технологии, всё это находится в сфере интересов безклятвенного дельца, действующего вне нормальной системы клятвенного долга. В то время как продажа краденного является одним из аспектов умений дилера, другим можно назвать получение «сложнодоставаемых» вещей для своей клиентуры. Они могут быть всем – от изготовленных на заказ препаратов и оружия из других миров, до новых удостоверений личности и фальшивых клятвенных механизмов.

Десолеумский бесклятвенный делец (Рядовой) 9

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
01-10 3	11-20 2 5	21-30 2 5	31-70 2 5	71-85 2 5	86-00 2 5

HP	НС	С
30	32	25
В	**Лов**	**Инт**
35	30	35
Вос	**СВ**	**Общ**
38	33	39
Вл		
—		

Полу. *3* | **Полн.** *6* | **Натиск** *9* | **Бег** *18* | **Угроза** *5*

Лазпистолет — **Класс** *Пистолет*

Дальн. *30 м* | **Скор.** *О/2/–* | **Урон** *1к10+2 (Э)*

Проб. *0* | **Обой.** *18* | **Пз.** *Полуд.* | **Вес** *1,5 кг* | **Дост.** *ОБ*

Особенности: *Надёжное*

Умения: Коммерция (И) +20, Общие Знания (Преступность) (И) +10, Обман (О), Ловкость Рук (Л), Техпользование (И)

Таланты: Лицо В Толпе, Искушённый

Снаряжение: Лёгкая флак-броня под тонкой одеждой, разнообразные легальные и частичнолегальные товары, несколько фальшивых клятвенных механизмов

Сомнительные Сделки: Дилер может использовать незаконные связи, чтобы достать для ПИ редкие вещи. Если ПИ использует эту способность, он получает бонус +10 к своей проверке Реквизиции. Однако если проверка проваливается, Секретность группы уменьшается на 2к10.

Головорез

В рядах Инсуррати множество бездушных и жестоких индивидуумов. Хотя они могут обладать стремлениями к власти, отсутствие воображения и интеллекта гарантируют им лишь карьеру по следованию чужим приказам и ранний "уход на пенсию", если их амбиции превысят их способности. Впрочем, большинство рады следовать указаниям, ломать кости и набивать карманы скрипами.

Головорез (Рядовой) 9

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
01-10 – 3	11-20 1 4	21-30 1 4	31-70 1 4	71-85 – 3	86-00 – 3

HP	НС	С
36	38	34
В	**Лов**	**Инт**
31	33	26
Вос	**СВ**	**Общ**
28	24	28
Вл		
—		

Полу. *3* | **Полн.** *6* | **Натиск** *9* | **Бег** *18* | **Угроза** *4*

Стаб-револьвер — **Класс** *Пистолет*

Дальн. *30 м* | **Скор.** *О/–/–* | **Урон** *1к10+3 (У)*

Проб. *0* | **Обой.** *6* | **Пз.** *2 Полн.* | **Вес** *1,5 кг* | **Дост.** *ИЗ*

Особенности: *Надёжное*

Умения: Атлетика (С) +10, Уклонение (Л), Запугивание (С)

Снаряжение: Кожанка улья

Смазчик Инсуррати

Эти рецидивисты «смазывают» колеса нелегальной жизни улья, полностью вписываясь в стратегии Инсуррати. Они видят и слышат многое из того, что скрыто и могут быть отличным источником информации для аколитов.

Смазчик Инсуррати (Рядовой) 9

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
01-10 – 3	11-20 1 4	21-30 1 4	31-70 1 4	71-85 1 4	86-00 1 4

HP	НС	С
23	32	28
В	**Лов**	**Инт**
30	32	39
Вос	**СВ**	**Общ**
37	30	51
Вл		
—		

Полу. *3* | **Полн.** *6* | **Натиск** *9* | **Бег** *18* | **Угроза** *5*

Лазпистолет — **Класс** *Пистолет*

Дальн. *30 м* | **Скор.** *О/2/–* | **Урон** *1к10+2 (Э)*

Проб. *0* | **Обой.** *18* | **Пз.** *Полуд* | **Вес** *1,5 кг* | **Дост.** *ОБ*

Особенности: *Надёжное*

Умения: Обаяние (О) +10, Коммерция (И), Общие Знания (Преступность) (И), Обман (О) +10, Ловкость Рук (Л), Техпользование (И)

Таланты: Постоянная бдительность (Восприятие), Лицо В Толпе

Снаряжение: Мантия, хроно, скрытая кобура, несколько фальшивых клятвенных механизмов

Говорливый: Раз в разговор, смазчик может перебросить одну проверку Обаяния или Обмана.

Громила

Иногда усиленные химическими препаратами или искусственно выращенными тканями-трансплантатами, громилы имеют устрашающий вид и часто само их присутствие обеспечивает претворение в жизнь нужд Инсуррати. Многие выглядят настолько гротескно, что их перекаченный вид и силу, некоторые списывают на второстепенные мутации.

Громила (Рядовой) 15

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
01-10 4	11-20 4	21-30 4	31-70 3 7	71-85 4	86-00 4

НР	НС	С
34	28	44
В	**Лов**	**Инт**
47	33	25
Вос	**СВ**	**Общ**
30	29	32
Вл		
—		

Полу. 3 | **Полн.** 6 | **Натиск** 9 | **Бег** 18 | **Угроза** 7

Цепной топор — **Класс** *Рукопашное*

Дальн. — | **Скор.** — | **Урон** 1к10+8^{+6C} (Р)

Проб. 2 | **Обой.** — | **Перез.** — | **Вес** 13 кг | **Дост.** *ДЕ*

Особенности: *Разрывное*

Умения: Атлетика (С) +10, Запугивание (С) +10

Таланты: Сокрушительный Удар

Снаряжение: Флак-жилет

Толчок: Когда громила успешно наносит урон в ближнем бою, он может толкнуть свою цель в дополнении к наносимому урону. Если он выбирает это, то цель получает урон как обычно и двигается от атакующего на количество метров равное половине понесённого урона (после вычета брони и бонуса Выносливости).

Скрытник

Умеющих двигаться незаметно воров и убийц зовут скрытниками. От уничтожения конкурентов по бизнесу до освобождения благородного от его ценных приобретений, чтобы не делали — скрытники горды тем, что могут выполнить задуманное и уйти незамеченными до того, как кто-то узнает об их появлении.

Скрытник (Элита) 10

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
01-10 2	11-20 1 3	21-30 1 3	31-70 1 3	71-85 2	86-00 2

НР	НС	С
34	32	26
В	**Лов**	**Инт**
25	48	28
Вос	**СВ**	**Общ**
42	31	28
Вл		
—		

Полу. 4 | **Полн.** 8 | **Натиск** 12 | **Бег** 24 | **Угроза** 7

Автопистолет — **Класс** *Пистолет*

Дальн. 30 м | **Скор.** О/–/6 | **Урон** 1к10+2 (У)

Проб. 0 | **Обой.** 18 | **Пз.** 1 Полн. | **Вес** 1,5 кг | **Дост.** *СР*

Особенности: —

Цепное лезвие — **Класс** *Рукопашное*

Дальн. — | **Скор.** — | **Урон** 1к10+3^{+6C}(Р)

Проб. 1 | **Обой.** — | **Перез.** — | **Вес** 2 кг | **Дост.** *ДЕ*

Особенности: *Разрывное*

Умения: Акробатика (Л) +10, Ловкость Рук (Л) +10, Скрытность (Л) +10

Таланты: Удар Ассасина, Мягкое Приземление

Снаряжение: Кожанка улья, мульти-ключ, стуммер

Отделение: Если скрытник единственный персонаж, вовлеченный в бой с целью своей атаки, или цель не вовлечена в бой с кем-то другим, то он получает бонус +20 на проверки атаки против этой цели.

Вера Десолеума

Храм Сакраментум Сакросанктус — лик Имперского Кредо в улье Десолеум. Учение гласит, что всем людям должно исполнять свой клятвенный долг перед вышестоящими по социальному статусу, а всё Человечество обязано Императору. В конечном счете, все клятвенные долги, говорят исповедующие этот культ, служат для исполнения этого величайшего долга. Рабочий, что в поте лица трудится на мануфакторуме улья и с каждым зубцом клятвохрона исполняет свою службу согласно желаниям Императора, исполняет свою клятву перед Консорциумом, но делая это, он исполняет и свой долг перед Императором. Это учение, подкрепленное верой, делает концепцию клятвосвязей основополагающей и священной.

Пилигрим

Десолеум, как один из древнейших миров Аскеллона, обладает множеством святых мест, привлекающих миллионы паломников. Некоторые находятся внутри основного улья — одни бережно охраняются религиозными орденами, в то время как другие перенесены в Зенит для исключительно частного почитания. Одно из самых чтимых мест — Проспект Героя, длинная дорога, по слухам несущая на себе отпечатки огромных сапог одного из могущественных примархов древности, который возглавлял Великий Крестовый Поход по галактике по имя Императора. К сожалению, давнее ульетрясение вызвало обрушение Проспекта в бездну. Несмотря на то, что его нынешнее местонахождение неизвестно, священный статус остается таким же важным. Каждый год тысячи пилигримов стекаются со всего сектора, чтобы спустится в глубины улья в поисках священного места. Фактически никто не возвращается, а те единицы, что всё-таки делают это, никогда не рассказывают об увиденном.

Пилигрим (Рядовой) 9

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
3 (01-10)	4 (11-20)	4 (21-30)	4 (31-70)	4 (71-85)	4 (86-00)

НР	НС	С
26	24	30
В	**Лов**	**Инт**
32	33	28
Вос	**СВ**	**Общ**
28	42	31
Вл		
—		

Полу. *3* | **Полн.** *6* | **Натиск** *9* | **Бег** *18* | **Угроза** *3*

Посох — **Класс** *Рукопашное*

Дальн. — | **Скор.** — | **Урон** *1к10+3^6С (У)*

Проб. *0* | **Обой.** — | **Перез.** — | **Вес** *3 кг* | **Дост.** *ИЗ*

Особенности: *Сбалансированное, Примитивное (7)*

Умения: Бдительность (Вос), Навигация (И) +10, Выживание (Вос)

Снаряжение: Поношенная мантия, разнообразные религиозные безделушки

Кающийся

Для граждан Империума, которые верны живому богу и владыке Человечества, религия – сущность жизни. Улей Десолеум не исключение. От частных часовен дворянства до огромных соборов улья, где десятки тысяч людей собираются ради молитв далёкому богу у ног макростатуй различных святых. Некоторых вера поглощает настолько, что это становится смыслом их существования. Эти набожные люди посвящают свои жизни исполнению Воли Императора. Одни тратят всё отпущенное время как попрошайки, находя какое-нибудь укромное место в глубинах улья, и предаются молчаливым размышлениям. Другие, бродят по улицам хабов, предупреждая об опасностях греха и ереси. Многие практикуют акты укрощения плоти, так что в средних и нижних уровнях улья нередки встречи с толпами окровавленных флагеллантов.

Кающийся (Рядовой) 10

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
3 (01-10)	4 (11-20)	4 (21-30)	4 (31-70)	4 (71-85)	4 (86-00)

НР	НС	С
36	26	31
В	**Лов**	**Инт**
35	30	24
Вос	**СВ**	**Общ**
28	38	33
Вл		
—		

Полу. *3* | **Полн.** *6* | **Натиск** *9* | **Бег** *18* | **Угроза** *4*

Цеп — **Класс** *Рукопашное*

Дальн. — | **Скор.** — | **Урон** *1к10+5^2+6С (У)*

Проб. *0* | **Обой.** — | **Перез.** — | **Вес** *8 кг* | **Дост.** *РД*

Особенности: *Гибкое, Примитивное (8)*

Умения: Общие Знания (Экклезиархия, Имперское Кредо) (И) +10, Выживание (Вос)

Таланты: Сопротивление (Страх)

Снаряжение: Одежда из мешковины, клятвенный механизм

Набожность: Уверенные в своей вере, Кающиеся получают бонус +10 на все Встречные проверки против любого персонажа, который, по их мнению, действует против их догм и ритуалов.

Носитель Истинных Клятв

Некоторые набожные люди считают своим долгом очистить улей от неправедности. Такие фанатики собираются вместе, дабы принести кару Императора всем кого они считают нечистивцами, начиная с мутантов да преступников, и заканчивая простыми людьми, которым не повезло оказаться на их пути. Одна такая группа, называющаяся Носители Истинных Клятв, охватила весь улей. Их жестокие погромы могут навлечь на них гнев санкционариев, особенно когда их чистки задевают интересов Консорциума. Любые попытки помешать гонениям Носителей являются ересью в их глазах, отчего многие неподготовленные санкционарии сами оказывались на костре.

Носитель Истинных Клятв (Рядовой) 11

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
01-10 3	11-20 4	21-30 4	31-70 4	71-85 3	86-00 3

НР	НС	С	В	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	Вл
36	26	31	35	30	24	28	38	33	—

Полу. 3 | **Полн.** 6 | **Натиск** 15 | **Бег** 18 | **Угроза** 5

Эвисцератор — **Класс** *Рукопашное*

Дальн. — | **Скор.** — | **Урон** 2к10+3[БС](У)

Проб. 9 | **Обой.** — | **Перез.** — | **Вес** 15 кг | **Дост.** *ОР*

Особенности: *Бритвенно-острое, Разрывное, Громоздкое*

Огненные бомбы (3) — **Класс** *Метательное*

Урон 1к10+2 (Э) | **Проб.** 0 | **Вес** 0,5 кг | **Дост.** *ИЗ*

Особенности *Взрыв (2), Зажигательное*

Умения: Атлетика (С), Запугивание (С) +10

Таланты: Ненависть (Всякий), Железная Челюсть

Снаряжение: Изорванная кожаная броня, переделанный клятвенный механизм

Рьяная Скорость: Носитель считает свой бонус Ловкости Натиска (включено в профиль Движения).

Откровенник Храма

Отровенники Храма Сакраментум Сакросанктус стремятся нести слово Императора в улье. Они путешествуют всюду, от наполненных рабочими мануфакториев, столь задавленных своими клятвами, что никогда не смогут исполнить их, до самых тёмных уровней Подулья, куда они пытаются принести свет Императора всем тем душам, что влачат своё существование во мраке. Откровенники стойки и страстно стремятся вынести приговор Императора каждому нераскаявшемуся еретику, которого они встретят, а те, кто спускается вниз, идут особенно хорошо вооружёнными. Чтобы принести своё учение диким кочевникам пустошей, Храм также руководит миссиями вне улья. Эти миссии редко хорошо заканчиваются, но попытки не прекращаются, так как реликвии, которые они часто обнаруживают, могут обеспечить финансирование их священного дела на годы вперед.

Откровенник Храма (Элита) 14

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
01-10 4	11-20 3 7	21-30 3 7	31-70 3 7	71-85 3 7	86-00 3 7

НР	НС	С	В	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	Вл
28	42	31	45	32	32	36	35	30	—

Полу. 3 | **Полн.** 6 | **Натиск** 9 | **Бег** 18 | **Угроза** 7

Огнемёт — **Класс** *Ручное*

Дальн. 20 м | **Скор.** О/–/– | **Урон** 1к10+4 (Э)

Проб. 2 | **Обой.** 6 | **Пз.** 2 Полн. | **Вес** 6 кг | **Дост.** *ДЕ*

Особенности: *Зажигательное, Распыляющее*

Умения: Обаяние (О) +20, Уклонение (Л), Лингвистика (Высокий Готик) (И) +10, Учёное Знание (Экклезиархия, Имперское Кредо) (И) +20

Таланты: Ненависть (Еретики), Связи (Экклезиархия), Непоколебимая Вера

Снаряжение: Неполная флак-броня, противогаз, намоленное благовоние, несколько крупных религиозных книг, повреждённый клятвенный механизм

Божественная Защита: Когда Откровенник осуществляет атаку оружием с качеством Распыляющее, в зоне её поражения атака попадает лишь по врагам. Все союзники в зоне поражения не затрагиваются.

Проповедник

Проповедники Адептус Министорум оглашают слово Императора на миллионах миров. Имперское Кредо адаптируется к местным традициями, как и многие местные епархии. Многие проповедники улья увещевают в пламенных проповедях о том, что жизнь есть служба и вера есть оплата долга, который всё Человечество должно Императору за Его дар и жертву. Также как все прочие связаны клятвой перед своим начальником, так и всё Человечество связано клятвой перед Владыкой Человечества. И эту клятву можно исполнить лишь пожизненной покорной службой.

Умения: Обаяние (О) +10, Командование (О), Запугивание (С), Лингвистика (Высокий Готик) (И) +10, Учёное Знание (Экклезиархия, Имперское Кредо) (И) +20

Таланты: Аура Власти, Искушённый, Сопротивление (Психические Силы), Непреклонный

Снаряжение: Богато украшенная мантия, религиозные символы, изысканный клятвенный механизм

Святая Речь: Раз за столкновение, за Полное действие, проповедник может сделать Ординарную (+10) проверку Командования, чтобы вдохновить своих союзников. Если проверка успешна, количество союзников в пределах видимости и слышимости персонажа равное бонусу Обаяния, немедленно получают временное очко Судьбы. Это очко может быть использовано как обычное очко Судьбы (см. стр. 357) и находится в распоряжении до конца столкновения. Персонаж, который в обычных условиях не может иметь очков Судьбы и те, у кого нынешнее количество очков Судьбы равно их пределу порога неспособны получить очко Судьбы с помощью данного действия.

Служители Императора

Только чтобы улей Десолеум продолжал работать, а торговля велась, многие миллиарды живущих в нём людей, постоянно выполняют свои задачи. Для глав улья, его граждане такой же используемый и потребляемый ресурс, неотличимый от топлива для реакторов, горящих в мануфакторумах. Даже те, кто обладает специфическими умениями, например астропаты, должны выкладываться на полную, до тех пор, пока смерть не придет за ними и другой человек не займет его место. Таков план Императора.

Гражданский

Подавляющее большинство населения Десолеума не имеет даже надежды увидеть небо, а может и почву пустошей вокруг улья. Миллиарды трудятся на тысячах различных предприятий, незаметных, но важных для улья. Несчастные случаи на древних предприятиях часто приводят к увечьям или смерти, несмотря на постоянную опеку со стороны техно-жрецов. Некоторые оказываются достаточно удачливыми и получают бионические замены потерянных конечностей. Это позволяет им продолжить работу, чтобы исполнить свой клятвенный долг и не столкнуться с наказаниями за срыв работы.

Умения: любое одно

Снаряжение: Гражданские одежды, клятвенный механизм

Астропат (Элита)					9
Г – 01-10 2			НР	НС	С
Пр 1 11-20 3		Лр 1 21-30 3	25	22	28
			В	Лов	Инт
К 1 31-70 3			25	30	38
			Вос	СВ	Общ
			42	48	33
Пн 1 71-85 3		Лн 1 86-00 3	Вл		
			—		
Полу. 3	Полн. 6	Натиск 9	Бег 18	Угроза 6	
Посох			Класс Рукопашное		
Дальн. —	Скор. —		Урон 1к10+2[6С](У)		
Проб. 0	Обой. —	Перез. —	Вес 3 кг	Дост. ИЗ	
Особенности: Сбалансированное, Примитивное (7)					

Умения: Бдительность (Вос), Лингвистика (Высокий Готик) (И), Логика (И), Психонаука (Вос) +10

Таланты: Связи (Адептус Астра Телепатика), Сопротивление (Психические Силы), Варп-чувство

Черты: Слепой, Псайкер (ПР 3), Духовная Связь, Сверхъестественные Чувства (50)

Психосилы: Стирание, Психический Вопль, Телепатическая Связь

Снаряжение: Пси-фокус, Мантия

Астропат

Империум Человечества — огромное и разрозненное государство. Внутри одной солнечной системы межпланетная связь может быть обеспечена с помощью технологий, пусть и с существенными задержками. Но межзвёздная связь возможна лишь передачей сообщений посыльными космическими кораблями или с помощью астропатов Адептус Астра Телепатика. Передача психического сообщения через бесконечную бездну пустоты – задача колоссальная и кошмарная. Даже избранные на службу астропаты не могут рассчитывать лишь на свои врожденные способности, а должны пройти через годы тренировок, кульминацией которых будет ритуал связывания душ, во время которого астропат получает каплю божественной силы Императора. Связывание душ усиливает способности астропата, а также обеспечивает некоторую защиту от опасностей Варпа. Но даже со всеми этими предосторожностями, жизнь таких людей тяжела. Напряжение, давящее на их умы и тела во время выполнения своих обязанностей заканчивается преждевременным старением и ранней смертью. Для многих подданных Императора возможность контакта с ним могла бы считаться самым важным смыслом жизни, но для астропатов это благословение не остаётся без последствий. Связывание душ очень сильно травмирует мягкие ткани и поэтому многие из них слепы, впрочем, отсутствие зрения астропаты компенсируют обострёнными психическими чувствами. Их жертва велика, но необходима для выживания Империума. Многие понимают, что их собственные жертвы ничто по сравнению с жертвой Владыки Человечества.

Астропаты слишком редки и ценны, чтобы быть доступны обычным людям. Но большинству обитающих в Десолеуме людей и нет смысла связываться с другими ульями, не говоря уже о других мирах. В улье Десолеум башни Адептус Астра Телепатика выступают над самыми вершинами Зенита. Там астропаты проводят дни в медитации, если не вовлечены в процесс передачи или приема сообщений по запросам Адептус Администратум, Адептус Министорум и других министерств Адептус Терра. Влиятельные аристократы, члены Консорциум и прочие люди со связями имеют возможность воспользоваться услугами астропатов. Как минимум один астропат постоянно дислоцирован в крепости-участке Адептус Арбитрес. Это дает Арбитраторам возможность отправить в далёкий Империум сообщение, в случае если в Десолеуме случится худшее.

Гильдейский артист

Редкие граждане действуют вне клятвенной системы, будь то освобожденные от службы (что практически не случается) или сбежавшие от крепостной жизни. Многие сбегают вниз, другие остаются на виду, выступая как уличные артисты. Эти акробаты, музыканты и танцоры скрывают свою личность под множеством грима и необычной одеждой. Получившие покровительство, будут вести жизнь в неге в верхнем улье или даже в Зените. Прочие будут влачить свою жизнь на уличных сценах по всему улью, существуя на скудные подачки из еды или скрипов.

Организованные представления, которые привлекают артистов со всего улья, происходят довольно редко. Это может быть целая гамма разнообразных событий от религиозных мистерий до грубых карнавалов и гладиаторских боев. Многие из них стоят на краю ереси, например, карнавалы, скрывающие артистов-мутантов под костюмированной маскировкой или секретные гладиаторские бои с участием ксено-тварей на радость определённым покровителям.

Гильдейский артист (Рядовой) 9

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
–	–	–	–	–	–
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00
3	3	3	3	3	3

НР	НС	С
33	28	24
В	**Лов**	**Инт**
31	42	28
Вос	**СВ**	**Общ**
35	29	46
Вл		
—		

Полу. *4* | **Полн.** *8* | **Натиск** *12* | **Бег** *24* | **Угроза** *4*

Лазпистолет | **Класс** *Пистолет*

Дальн. *30 м* | **Скор.** *О/2/–* | **Урон** *1к10+2(Э)*

Проб. *0* | **Обой.** *18* | **Пз.** *Полуд* | **Вес** *1,5 кг* | **Дост.** *ОБ*

Особенности: *Надёжное*

Умения: Акробатика (Л), Атлетика (С), Обаяние (О) +10, Ремесло (Исполнитель) (И) +30

Таланты: Мягкое Приземление, Вскочить

Снаряжение: Красочный наряд, 1 доза обскуры, множество клятвенных механизмов

Развлекающий: Уличный артист может перебросить проверку Обаяния.

Торговец

Торговцев можно найти в любых слоях населения улья Десолеум, от работорговцев Подулья до специализированных купцов, занимающихся сделками по редким или запрещенным инопланетным раритетам. В трущобах Глотки торговля часто ведётся с помощью системы обмена. Но некоторые торговцы и купцы путешествуют из поселения в поселение, продавая за скрипы вещи, выуженные из мусора или вырванные из рук мертвецов В Зените богатство течёт рекой и успешные торговцы, которые потворствуют своим вкусам, могут позволить себе жизнь в роскоши, способной поспорить с той, что ведет знать.

Торговец (Рядовой) 10

Г – 01-10 3		
Пр – 11-20 3	Лр – 21-30 3	
К 4 31-70 7		
Пн – 71-85 3	Лн – 86-00 3	

НР	НС	С
30	25	32
В	**Лов**	**Инт**
32	30	45
Вос	**СВ**	**Общ**
38	25	40
Вл		
—		

Полу. *3* | **Полн.** *6* | **Натиск** *9* | **Бег** *18* | **Угроза** *4*

Лазпистолет — **Класс** *Пистолет*

Дальн. *30 м* | **Скор.** *О/2/–* | **Урон** *1к10+2(Э)*

Проб. *0* | **Обой** *18* | **Пз.** *Полуд* | **Вес** *1,5 кг* | **Дост.** *ОБ*

Особенности: *Надёжное*

Умения: Обаяние (О), Коммерция (И) +10, Обман (О)

Таланты: Сеть Контактов

Снаряжение: Скрытый ячеистый бронежилет, хорошая одежда, товары, однодневный заработок, клятвенный механизм

Торг: Торговец получает бонус +20 при встречной проверки Коммерции (Коммерция).

Рабочий мануфакторума

Миллиарды рабочих обслуживают огромные мануфактории, которые господствуют на средних уровнях улья Десолеум. Здесь, в непереносимых условиях обжигающего жара, они производят множество выпускаемых ульем изделий, например, такие как всем известные лазерные линзы и вакуумные трубки вокс-передатчиков. Суровое наказание ждет тех, кто медлит в своих стараниях и многих ожидает лишь ранняя смерть. Но всё же, для этих рабочих это единственный вообразимый путь в жизни. Такова воля Императора, и спрашивать — значит богохульствовать.

Рабочий мануфакторума (Рядовой) 12

Г – 01-10 4		
Пр – 11-20 4	Лр 21-30 4	
К – 31-70 4		
Пн – 71-85 4	Лн – 86-00 4	

НР	НС	С
38	31	45
В	**Лов**	**Инт**
46	30	25
Вос	**СВ**	**Общ**
29	28	28
Вл		
—		

Полу. *3* | **Полн.** *6* | **Натиск** *9* | **Бег** *18* | **Угроза** *5*

Сварочная горелка — **Класс** *Пистолет*

Дальн. *3 м* | **Скор.** *О/–/–* | **Урон** *1к10+3 (Э)*

Проб. *1* | **Обой** *8* | **Пз.** *2 Полн.* | **Вес** *3кг* | **Дост.** *ОБ*

Особенности: —

Большой ключ — **Класс** *Рукопашное*

Дальн. — | **Скор.** — | **Урон** *1к10+4БС(У)*

Проб. *0* | **Обой.** — | **Перез.** — | **Вес** *10 кг* | **Дост.** *ОБ*

Особенности: *Примитивное (7)*

Умения: Атлетика (С) +10, Техпользование (И), Ремесло (Мануфактор) (И)

Таланты: Сопротивление (Жара)

Снаряжение: Мануфакторумный комбинезон, гоглы, противогаз, твёрдый клятвенный механизм

Матрос

Большинство матросов проводят всю жизнь в космосе и никогда не ступят на поверхность планеты. На самом деле, для них сама мысль покинуть родной корабль столь ужасающа, как для остальных мысли о путешествии сквозь пустоту. Многие корабли древние, а принципы их работы слабо понятны даже для тех, кто их обслуживает, совсем как искусственные сооружения улья Десолеум. Отсеков и запутанных коридоров слишком много, чтобы их обслуживать или охранять. Из-за этого в тёмных местах и забытых трюмах можно найти голодных жестоких созданий столь же ужасных, что в Подулье.

У каждого корабля есть своя культура и традиции, такие же глубокие как клятвенная система улья Десолеум. Маршрут торгового судна «Герцог Тефинона» приводит его к Десолеуму приблизительно раз в 7 лет. Когда груз перемещён из трюмов в порт, матросы строят (в основном из космического мусора) громадное изображение того самого герцога, умершего около 500 лет назад. До того как судно отправится, они отправляют изображение в атмосферу, где оно сгорает в плотных слоях, а обломки разлетаются по бесплодной пустоши. Команда отказывается объяснять истоки этой традиции. Так что она продолжается до сих пор, несмотря на все усилия нынешней герцогской фамилии.

Матрос (Рядовой) 8

Г 01-10	Пр 11-20	Лр 21-30	К 31-70	Пн 71-85	Лн 86-00
2	2	2	2	2	2

НР	НС	С
30	40	32
В	**Лов**	**Инт**
28	37	26
Вос	**СВ**	**Общ**
38	30	38
	Вл	
	—	

Полу. *4* | **Полн.** *8* | **Натиск** *12* | **Бег** *24* | **Угроза** *4*

Автопистолет — **Класс** *Пистолет*

Дальн. *30 м* | **Скор.** *О/–/6* | **Урон** *1к10+2(У)*

Проб. *0* | **Обой** *18* | **Пз.** *1 Полн.* | **Вес** *1,5 кг* | **Дост.** *СР*

Особенности: —

Умения: Бдительность (Вос), Техпользование (И), Ремесло (любое одно) +10

Снаряжение: форменная одежда

Отброс

Отбросы ульевого общества часто сумасшедшие и сидят на наркотиках. Они безклятвенны, или из-за неисполнения сокрушительно большого клятвенного долга, или став жертвой ошибок огромной бюрократической машины улья. По этой причине они потеряли любое укрытие и пищу даруемые клятвами, а потому должны выживать сами по себе. Они в прямом смысле тонут всё ниже в улье, как падают их дух и деяния, опускаясь вниз подобно отстойным водам, что текут в тёмные и ужасные глубины. В своём отчаянном стремлении добыть обскуры или пыли многие идут на преступление. Подонкам практически нечего терять и они зачастую в столь безвыходном положении, что ради обещанной платы или иного вознаграждения способны пойти на любой, неважно сколь гнусный, поступок.

Отброс (Рядовой) 9

Г 01-10	Пр 11-20	Лр 21-30	К 31-70	Пн 71-85	Лн 86-00
2	2	2	2	2	2

НР	НС	С
30	25	26
В	**Лов**	**Инт**
24	32	26
Вос	**СВ**	**Общ**
37	28	30
	Вл	
	—	

Полу. *3* | **Полн.** *6* | **Натиск** *9* | **Бег** *18* | **Угроза** *3*

Нож — **Класс** *Рукопашное*

Дальн. — | **Скор.** — | **Урон** *1к5+2^6С(У)*

Проб. *0* | **Обой.** — | **Перез.** — | **Вес** *1 кг* | **Дост.** *ДЕ*

Особенности: —

Умения: Выживание (Вос) +10

Снаряжение: Отрепья, 1к5 человеческих зубов, вши, пачка дешёвых лхо-сигарет

Отчаянный и Немного Сумасшедший: Когда персонаж пытается пройти проверку социального взаимодействия с подонком, совершите бросок, если выпавшее значение равно 1-5, то проверка получает бонус +20, если 6-10 получает штраф -20.

Пехотинец Десолеумского Обетного Кадра

Десолеумские Обетные Кадры заботятся об обороне мира. Благодаря производственным мощностям улья, они хорошо вооружены и оснащены. Множество батальонов Кадров дислоцированы внутри и вокруг массивного улья Десолеум, поскольку он является столицей. Кадры несут службу в орбитальной системе обороны Десолеума, включающей сканирующие мониторы и легкие боевые корабли. Клятва службы для некоторых крепостных счастливчиков в Кадрах, считается исполненной лишь после смерти в бою. Иначе место погибшего солдата занимает новый призванный член его семьи.

Пехотинец Десолеумского Обетного Кадра (Рядовой) 11

Г 4 8 (01-10)				
Пр 4 8 (11-20)	Лр 4 8 (21-30)			
К 4 8 (31-70)				
Пн 4 8 (71-85)	Лн 4 8 (86-00)			

НР	НС	С
36	43	38
В	**Лов**	**Инт**
42	35	28
Вос	**СВ**	**Общ**
44	32	36
Вл		
—		

Полу. *3*	**Полн.** *6*	**Натиск** *9*	**Бег** *18*	**Угроза** *7*
Лазган			**Класс** *Ручное*	
Дальн. *100 м*	**Скор.** *О/3/–*		**Урон** *1к10+3 (Э)*	
Проб. *0*	**Обой** *60*	**Пз.** *1 Полн.*	**Вес** *4 кг*	**Дост.** *ОБ*
Особенности: *Надёжное*				
Фраг гранаты (3)			**Класс** *Метательное*	
Урон *2к10 (В)*	**Проб.** *0*		**Вес** *0,5 кг*	**Дост.** *ОБ*
Особенности: *Взрыв (3)*				
Крак гранаты (2)			**Класс** *Метательное*	
Урон *2к10+4 (В)*	**Проб.** *6*		**Вес** *0,5 кг*	**Дост.** *РД*
Особенности: *Оглушающее (0)*				

Умения: Атлетика (С), Уклонение (Л), Медика (И) +10, Управление (Наземная) (Л) +10, Техпользование (И) +10

Таланты: Быстрая Перезарядка, Искусный Стук

Снаряжение: Форменная флак-броня, клятвенный механизм

Офицер Десолеумского Обетного Кадра

Офицеры Обетных Кадров в первую очередь являются выходцами местных знатных семейств. После окончания своей клятвенной службы, многие идут служить в Десолеумский полк Астра Милитарум — Клятвенные Гренадеры. Офицеры Кадров одновременно и командиры и сеньоры для служащих под их началом. Они принимают клятвы от каждого офицера, сержанта и рядового кадровика, после нового назначения. Наказания за неповиновение сурово: от публичной порки, до четвертования цепным топором. Есть также традиция класть кости казнённых в строительный раствор командных бункеров, чтобы они могли послужить в своей смерти лучше, чем делали это при жизни.

Офицер Десолеумского Обетного Кадра (Элита) 15

Г = 4 (01-10)	Пр 4 7 (11-20)	Лр 4 7 (21-30)	К 4 7 (31-70)	Пн 4 7 (71-85)	Лн 4 7 (86-00)

НР	НС	С
46	41	46
В	**Лов**	**Инт**
38	30	48
Вос	**СВ**	**Общ**
38	42	50
Вл		
—		

Полу. *3* | **Полн.** *6* | **Натиск** *9* | **Бег** *18* | **Угроза** *10*

Лазпистолет — **Класс** *Пистолет*

Дальн. *30 м* | **Скор.** *О/2/–* | **Урон** *1к10+2(Э)*

Проб. *0* | **Обой** *18* | **Пз.** *Полуд* | **Вес** *1,5 кг* | **Дост.** *ОБ*

Особенности: *Надёжное*

Цепной меч — **Класс** *Рукопашное*

Дальн. — | **Скор.** — | **Урон** *1к10+6²⁺⁶С(Р)*

Проб. *0* | **Обой.** — | **Перез.** — | **Вес** *6 кг* | **Дост.** *СР*

Особенности: *Сбалансированное, Разрывное*

Умения: Атлетика (С), Командование (О) +20, Навигация (Наземная) (И), Парирование (НР) +10

Таланты: Контратака, Аура Власти

Снаряжение: Представительная форменная флак-броня, медали, микро-наушник, курительная трубка, клятвенный механизм

Окопаться: За Полудействие, Офицер Кадра может сделать Ординарную (+10) проверку Командования, приказывая своим союзникам занять укрытия. Если проверка успешна, количество союзников в пределах видимости и слышимости персонажа (равное бонусу Интеллекта) увеличивают броню, обеспечиваемую текущим укрытием на 2. Данный бонус сохраняется до тех пор, пока персонаж не покинет своё нынешнее укрытие. Бонус не складывается при неоднократном использовании.

Техножрец

Опека техножрецов жизненно важна для выживания ульев, вроде Десолеума. Ведь для поддержания условий жизни в запечатанном металлическом мегаполисе нужно следить за древними воздушными газопромывателями, водофильтрационными, обогревательными и охладительными системами. Без этих жизненно необходимых устройств, улей быстро превратится в могилу для миллиардов. В сопровождении свиты сервиторов техножрецы ходят по улью, надзирая за этими и другими, ещё более мистическими технологиями, служа Омниссии и сохраняя улей Десолеум живым.

Техножрец (Элита) 14

Г – 3 8 (01-10)	Пр 1 3 9 (11-20)	Лр 1 3 9 (21-30)	К 1 3 9 (31-70)	Пн 1 3 9 (71-85)	Лн 1 3 9 (86-00)

НР	НС	С
44	35	39
В	**Лов**	**Инт**
52	31	57
Вос	**СВ**	**Общ**
33	36	25
Вл		
—		

Полу. *3* | **Полн.** *6* | **Натиск** *9* | **Бег** *18* | **Угроза** *10*

Инфрерно пистолет — **Класс** *Пистолет*

Дальн. *10 м* | **Скор.** *О/–/–* | **Урон** *2к10+10 (Э)*

Проб. *12* | **Обой** *12* | **Пз.** *1 Полн.* | **Вес** *3 кг* | **Дост.** *ПУ*

Особенности: *Надёжное*

Омниссианский топор — **Класс** *Рукопашное*

Дальн. — | **Скор.** — | **Урон** *1к10+7⁴⁺⁶С(Э)*

Проб. *2* | **Обой.** — | **Перез.** — | **Вес** *8 кг* | **Дост.** *ЧР*

Особенности: *Силовое Поле, Несбалансированное*

Умения: Бдительность (Вос), Общие Знания (Адептус Механикус) (И) +10, Логика (И) +10, Техпользование (И) +20

Таланты: Шок Люминена, Использование Механодендритов (Вспомогательный), Просангвина, Длань Омниссии

Черты: Машина (3), Имплантаты Механикус

Снаряжение: Тяжёлая мантия, комби-инструмент, 2 дозы священных мазей, портативный вокс

Кибернетика: имплантат Конденсаторы Люминена, одно или несколько бионических чувств или конечностей, вспомогательный механодендрит

Бинарный Визг: Персонаж оглушительно визжит на таинственном языке Механикум, который заставляет любую технологию работать неисправно или отключиться. Техножрец выбирает точку в пределах видимости не далее 30 метров и за Полудействие делает Ординарную (+10) проверку Техпользования. Если проверка успешна, в выбранной точке создается Электромагнитное Поле радиусом равным бонусу Интеллекта в метрах, как если бы это место было поражено оружием с качеством Электромагнитное (см. стр. 182).

Сервитор-дрон

Сервиторы – это повсеместно распространённые в Империуме лоботомированные киборги или искусственно выращенные существа запрограммированные выполнять различные функции. Наиболее часто встречаются монозадачные дроны, постоянно выполняющие простые задачи, начиная с управления дворянской автокаретой и заканчивая протоколированием заседаний суда. Некоторые настолько специализированны, что постоянно подключены к рабочему месту, например, операторы подъемников или сервиторы-пилоты.

Сервитор-дрон (Рядовой) 10

Г 01-10 – 3 = 8				
Пр 11-20 – 3 = 8		Лр 21-30 – 3 = 8		
	К 31-70 – 3 = 8			
Пн 71-85 – 3 = 8		Лн 86-00 – 3 = 8		

НР	НС	С 5
25	20	35
В 5	Лов	Инт
35	25	15
Вос	СВ	Общ
20	20	05
	Вл	
	—	

Полу. 2	**Полн.** 4	**Натиск** 8	**Бег** 12	**Угроза** 3

Имплантированный серво-кулак **Класс** *Рукопашное*

Дальн. —	**Скор.** —		**Урон** 1к10+8^{3+6C}(У)	
Проб. 0	**Обой.** —	**Перез.** —	**Вес** 10 кг	**Дост.** *РД*

Особенности: —

Умения: Атлетика (С) +10

Таланты: Железная Челюсть

Черты: Ночное Зрение, Машина (3), Мыслеблок, Сверхъестественная Сила (2), Сверхъестественная Выносливость (2)

Снаряжение: Кибернетическая физиология, интегрированный микро-наушник

Боевой сервитор

Сервиторы — великолепные воины благодаря абсолютной преданности и неутомимости. Боевым сервиторам дарованы безжалостные паттерны ликвидации, боевые процедуры и имплантировано смертоносное оружие. Они нередко сопровождают старших техно-жрецов и охраняют принадлежащие Механикум территории улья. Богохульные еретехи сошедшие с истинного пути Омниссии также используют их, оснащая несанкционированными технологиями и программированием.

Боевой сервитор (Рядовой) 16

	Г 01-10 – 4 = 10			
Пр 11-20 – 4 = 10		Лр 21-30 – 4 = 10		
	К 31-70 – 4 = 10			
Пн 71-85 – 4 = 10		Лн 86-00 – 4 = 10		

НР	НС	С 6
35	30	40
В 6	Лов	Инт
40	25	15
Вос	СВ	Общ
20	20	05
	Вл	
	—	

Полу. 2	**Полн.** 4	**Натиск** 6	**Бег** 12	**Угроза** 8

Имплантированный тяжёлый стаббер **Класс** *Тяжёлое*

Дальн. 100 м	**Скор.** –/–/8		**Урон** 1к10+4 (У)	
Проб. 3	**Обой** 400	**Пз.** 2 Полн.	**Вес** 30кг	**Дост.** *РД*

Особенности: *Надёжное*

Имплантированный цепной топор **Класс** *Рукопашное*

Дальн. —	**Скор.** —		**Урон** 1к10+10^{4+6C}(Р)	
Проб. 2	**Обой.** —	**Перез.** —	**Вес** 13кг	**Дост.** *ДЕ*

Особенности: *Разрывное*

Умения: Парирование (НР) +10

Таланты: Сокрушительный Удар

Черты: Автостабилизация, Ночное Зрение, Машина (4), Мыслеблок, Сверхъестественная Сила (2), Сверхъестественная Выносливость (2)

Снаряжение: Заплечный магазин (эффект уже включён в профиль), кибернетическая физиология, интегрированный микро-наушник

Ремонтный сервитор

Эти сервиторы осуществляют текущее обслуживание и простой ремонт по всему улью. Одни служат под прямым руководством техно-жреца или техноманта, другие действуют автономно по предзагруженным инструкциям. Они незаметны (хотя их можно встретить в любом месте), но необходимы для бесчисленных механизмов улья.

Умения: Техпользование (И)

Черты: Ночное Зрение, Машина (3), Мыслеблок, Сверхъестественная Сила (2), Сверхъестественная Выносливость (2)

Снаряжение: Кибернетическая физиология, интегрированный микро-наушник, мульти-инструмент

Владыки Десолеума

Правителей улья Десолеум и народные массы, что тяжело трудятся внизу, разделяет огромная пропасть. Упаднические дворянство ведет такую жизнь, которую обычному жителю даже не понять, и неважно занимаются ли они активным управлением ульем или заинтересованны лишь в собственных делах и интригах. Большинство владеет множеством клятв, огромной сетью долгов, которые крепко связывают миллионы людей на службе им. Не менее крепким является целый клубок клятв с другими сеньорами, основанный на запутанных одолжениях и обещаниях.

Аристократ Зенита

Зенит служит домом множества правящих домов, родословная которых прослеживается на тысячелетия назад. У многих аристократов нет никаких или совсем мало обязанностей, кроме поддержания надлежащего вида среди высшего общества Зенита и утверждения их фамилии. Этот богатый и плутоватый цвет общества постоянно участвует в сложных состязаниях за новым социальным положением, выливающихся в скрытые войны из шантажа и убийств.

Умения: Бдительность (Вос), Обаяние (О) +10, Коммерция (И), Лингвистика (Высокий Готик) (И), Логика (И), Медика (И)

Таланты: Связи (Имперская Аристократия), Разоружение

Снаряжение: Изысканный ячеистый жилет, изощрённый клятвенный механизм, стильная одежда и дорогие украшения

Ты Знаешь Кто Я Такой?: Аристократ Зенита может, за полное действие, сделать Ординарную (+10) проверку Обаяния. Если проверка успешна, количество персонажей в пределах видимости и слышимости (до бонуса Общительности аристократа в метрах) получают один уровень временной Усталости от его подавляющего присутствия. Это продолжается в течение количества раундов равное бонусу Общительности дворянина и не складывается при неоднократном использовании. В повествовательном времени это действие можно быть применено как часть разговора.

Князь Зенита

Князьями и княгинями Зенита иногда зовут тех, кто имеет значительную власть и влияние даже по меркам знати. И хотя это словосочетание часто используют в уничижительном смысле мелкими и завистливыми благородными, на самом деле эти личности по своему могуществу стоят лишь после самой Леди Десолеум. Такое положение часто крайне хрупкое и желанное, и выжить долго может лишь совершенно безжалостный человек.

Князь Зенита (Мастер) 19

Г – 01-10	3		HP 34	HC 29	C 32
Пр 4 11-20	7	Лр 4 21-30	B 35	Лов 41	Инт 45
К 4 31-70	7		Вос 46	СВ 40	Общ 50
Пн 4 71-85	7	Лн 4 86-00		Вл 43	

Полу. 4	Полн. 8	Натиск 12	Бег 24	Угроза 24

Плазменный пистолет — Класс *Пистолет*

Дальн. 30 м	Скор. О/2/–		Урон 1к10+8 (Э)	
Проб. 6	Обой 10	Пз. 3 Полн.	Вес 4 кг	Дост. ОР

Особенности: *Максимальное, Перегревающееся*

Силовой меч — Класс *Рукопашное*

Дальн. —	Скор. —		Урон 1к10+8$^{5+бС}$(Э)	
Проб 5	Обой. —	Перез. —	Вес 3 кг	Дост. ОР

Особенности: *Сбалансированное, Силовое Поле*

Умения: Бдительность (Вос), Обаяние (О) +20, Командование (О), Общие Знания (Сектор Аскеллон, Империум) (И) +10, Обман (О) +10, Лингвистика (Высокий Готик) (И), Парирование (НР) +10

Таланты: Аура Власти, Связи (Имперская Аристократия)

Снаряжение: Дорогая и изысканная одежда с ячеистой бронёй под ней, изощрённый клятвенный механизм, рефракторное поле Лучшего качества, драгоценные украшения

Распутный аристократ

Многие дворяне, особенно самые младшие отпрыски, имеют едва ли не безграничные средства и никакой ответственности. Эти распущенные личности предаются любому пороку, который может предложить Десолеум. И как только удача покинет их, худшие из них легко переходят черту, отделяющую слегка незаконные вещи от запретных и проклятых.

Распутный аристократ (Элита) 16

Г – 01-10	3		HP 53	HC 48	C 38
Пр 1 11-20	4	Лр 1 21-30	B 32	Лов 45	Инт 35
К 1 31-70	4		Вос 31	СВ 28	Общ 33
Пн 1 71-85	4	Лн 1 86-00		Вл —	

Полу. 4	Полн. 8	Натиск 12	Бег 24	Угроза 8

Ручная пушка — Класс *Пистолет*

Дальн. 35 м	Скор. О/–/–		Урон 1к10+4 (У)	
Проб. 2	Обой 5	Пз. 2 Полн.	Вес 3 кг	Дост. ДЕ

Особенности: —

Меч — Класс *Рукопашное*

Дальн. —	Скор. —		Урон 1к10+3^{бС} (Р)	
Проб 0	Обой. —	Перез. —	Вес 3 кг	Дост. ОБ

Особенности: *Сбалансированное*

Умения: Акробатика (Л), Обман (О) +20, Парирование (НР), Ловкость Рук (Л) +10

Таланты: Лицо В Толпе, Чуткая Интуиция

Снаряжение: Дорогая, но потрёпанная одежда, множество колец и прочих украшений, несколько потускневший клятвенный механизм, 3 дозы обскуры

Ты Знаешь Кем Я Был?: Распутный дворянин может, за полное действие, сделать Ординарную (+10) проверку Обмана. Если проверка успешна, количество персонажей в пределах видимости и слышимости (до бонуса Общительности дворянина в метрах) получают один уровень временной Усталости от его подавляющего присутствия. Это продолжается в течение количества раундов равное бонусу Общительности дворянина и не складывается при неоднократном использовании. В повествовательном времени это действие можно быть применено как часть разговора.

Торговый магнат Консорциума

Торговые магнаты Консорциума обладают властью сравнимой или даже превосходящей многих владык Зенита. А в случае с самыми авторитетными членами Консорциума, их собственные наследники практически неотличимы от таких же знатных потомков в Зените. Среди верхушки Консорциума царит безжалостная и жестокая атмосфера, так как каждый магнат знает, что его положение гарантировано лишь до тех пор, пока его доля остается прибыльной.

Торговый магнат Консорциума (Элита) 13

Г – 01-10 3			НР 34	НС 37	С 29
Пр – 11-20 3		Лр – 21-30 3	В 35	Лов 36	Инт 46
	К 4 31-70 7		Вос 42	СВ 47	Общ 48
Пн – 71-85 3		Лн – 86-00 3		Вл —	

Полу. *3*	**Полн.** *6*	**Натиск** *9*	**Бег** *18*	**Угроза** *8*
Болт-пистолет			**Класс** *Пистолет*	
Дальн. *30 м*	**Скор.** *О/2/–*		**Урон** *1к10+5 (В)*	
Проб. *4*	**Обой** *8*	**Пз.** *1 Полн.*	**Вес** *3,5 кг*	**Дост.** *ОР*
Особенности *Разрывное*				

Умения: Бдительность (Вос), Обаяние (О), Коммерция (И) +20, Обман (О) +10, Логика (И), Техпользование (И)

Таланты: Сеть Контактов, Связи (Криминальные Картели, Вольные Торговцы)

Снаряжение: Скрытая ячеистый бронежилет, прекрасная одежда, клятвенный механизм

Социальная Гибкость: Раз за разговор, магнат может заставить другого персонажа перебросить успешную проверку, направленную на него в этом разговоре.

Вольный торговец

В распоряжении большого количества домов вольных торговцев находится множество разнообразного имущества по всему Аскеллону. Некоторые имеют великолепные усадьбы в самом улье, в основном сосредоточенные в Зените. Они рыщут внутри и снаружи сектора, прокладывая новые варп-пути, ища системы которые можно разграбить или цивилизации которые можно эксплуатировать, во имя дохода и завоевания с торговым патентом на руках. За пределами имперского пространства, слово торговца – закон. Он может основывать колонии, вести воины и уничтожать цивилизации, если считает нужным. Чтобы исполнять свою миссию, каждый имеет космические корабли, не уступающие силой судам Имперского Флота. Более того, множество кораблей вольных торговцев являются модифицированными боевыми судами. У только появившегося торговца может быть лишь один корабль, но признанные династии командуют настоящими армадами. Многие патенты имеют тысячелетнюю историю, передаваемую через поколения в династии вольного торговца. Каждый сын, дочь и двоюродные родственники династии владеют невообразимыми богатством и властью, хотя лишь держатель патента может называться настоящим вольным торговцем.

Вольный торговец (Мастер) 24

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
3	8	8	8	8	8
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00

НР	НС	С	В	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	Вл
58	45	37	33	46	42	48	50	47	64

Общ 6

Полу. *4* | **Полн.** *8* | **Натиск** *12* | **Бег** *24* | **Угроза** *25*

Плазменный пистолет — **Класс** *Пистолет*

Дальн. *30 м* | **Скор.** *О/2/–* | **Урон** *1к10+6 (Э)*

Проб. *6* | **Обой** *10* | **Пз.** *3 Полн.* | **Вес** *4 кг* | **Дост.** *ОР*

Особенности *Максимальное, Перегревающееся*

Ксено-клинок — **Класс** *Рукопашное*

Дальн. — | **Скор.** — | **Урон** *1к10+8^{+6C}(Э)*

Проб *4* | **Обой.** — | **Перез.** — | **Вес** *1 кг* | **Дост.** *ЧР*

Особенности *Сбалансированное, Силовое Поле*

Умения: Обаяние (О) +30, Коммерция (И) +20, Командование (О) +20, Запретные Знания (Вольные Торговцы) (И) +20, Обман (О) +20, Уклонение (Л) +20, Парирование (НР) +20

Таланты: Мастер Клинка, Мастер Боя, Аура Власти, Выхватить Оружие, Связи (Вольные Торговцы), Обоерукий воин (Рукопашное, Стрелковое)

Черты: Сверхъестественная Общительность (2)

Снаряжение: Панцирная броня, вычурная и дорогая одежда, необычные безделушки и украшения, рефракторное поле Лучшего качества

Воздействие: Раз в раунд, вольный торговец может использовать своё Влияние вместо любой другой характеристики на одной проверке. В повествовательном времени это действие можно быть применено как часть разговора.

Леди-капитан Хешия Луфти

Вольный торговец Хешия Луфти частый гость улья Десолеум. В ожидании визита леди-капитана спекуляции среди аристократии, прежде всего в отношении чудесных артефактов, достигают апогея. Хешия имеет несколько владений в Зените и ведёт дела со многими членами Консорциума. Луфти имеет нескольких союзников среди аристократии Зенита, а также не чужда двору Леди Десолеум. Выглядит она как благородная и ухоженная особа. Несмотря на то, что Хешия исследует Дикий Космос за пределами сектора, по возвращению она никогда не перестаёт демонстрировать самые впечатляющие и модные манеры.

Десолеум, один из самых продуктивных фабричных миров сектора, однако, некоторые считают, что этого недостаточно для привлечения столь пристального внимания вольного торговца. Большинство удовлетворяется возрастом Десолеума и древностью владений династии Луфти на планете, однако, некоторые старшие арбитры и инквизиторы подозревают более мрачные мотивы, быть может связанные с древними ксено-руинами, что ещё можно найти среди пустынь планеты.

Флора и фауна Аскеллона

«Какой интересный экземпляр! Не беспокойтесь, он совершенно безопасен.»

— последние слова адепта Марчелана Дроуна

В Аскеллоне существует великое множество представителей флоры и фауны, большинство из которых являются ценным ресурсом множества миров, но многие враждебны Человечеству. Некоторые из них настолько опасны, что любых доказательств их присутствия достаточно для начала полномасштабной чистки, ведь последствия заражения куда хуже. Даже на вполне цивилизованных мирах могут существовать незамеченные и неукрощённые эндемические виды. В глубинах ульев могут водиться странные и неестественные хищники, множащиеся в тёмных, неосвещённых и сырых логовищах, часто окружённых сточными водами и радиоактивными отходами. В тёмных, нетронутых мирах сектора ждут ещё более странные существа и растения, иногда весьма трудные в обнаружении.

Фауна

В секторе можно встретить множество местных животных и зверей, а также немало видов принесённых человеком за тысячи лет существования Аскеллона. Некоторые даже считаются продуктом запрещённых генетических манипуляций времён Тёмной Эры Технологий.

Трупный ползун

Крупных червеобразных паразитов, зовущихся трупными ползунами, проще всего встретить на мире-кладбище Таур. Они пробираются в трупы и распределяют свои гротескные формы по внутренним полостям и вдоль позвоночника. Ползуны способны двигать захваченное тело с помощью биоэлектрических разрядов, пользуясь им как кошмарной разлагающейся марионеткой. По неизвестным причинам они предпочитают трупы разумных существ.

Инстинкт побуждает ползунов захватывать и использовать тела для выкапывания в почве большой яме, в процесс обдирая руки до костей. По завершении сего деяния, существа направляют своих носителей на дно ямы где выпускают в их тела едкую кислоту, в течении нескольких минут разлагающую труп. Твари жиреют и раздуваются в этом гнилостном болоте из разжиженной плоти и плавающих костей. В конце концов черви лопаются, и из каждого появляются десятки мальков, что будут расти до тех пор пока не будут готовы искать собственные трупы-носители, оставив после себя лишь кучу липких костей.

Когда трупному ползуну препятствуют в исполнении инстинктивной миссии, он сражается используя инстинкты тела-хозяина, впрочем тварь выдают странные, дергающиеся движения. Если угроза существенна, ползун способен выпустить крайне опасную кислоту, обычно изо рта носителя.

Будучи лишёнными трупов, существа обвиваются вокруг скелетов и впадают в спячку до тех пор пока их не потревожат или они не почуют разлагающуюся плоть. Если ползуны не смогут найти подходящие для заселения трупы, они в отчаянии атакуют живых, предпочитая больных и дряхлых, пытаясь загрызть их десятками острых кривых зубов.

Трупный ползун (Рядовой) 8

Г –	Пр –	Лр –	К –	Пн –	Лн –
01-10 2	11-20 2	21-30 2	31-70 2	71-85 2	86-00 2

НР	НС	С
36	30	31
В	**Лов** 5	**Инт**
25	38	27
Вос	**СВ**	**Общ**
48	32	—
	Вл	
	—	

Полу. *3* **Полн.** *6* **Натиск** *9* **Бег** *18* **Угроза** *5*

Кислотная Струя **Класс** *Пистолет*

Дальн. *10 м* **Скор.** *О/–/–* **Урон** *1к10+3 (Э)*

Проб. — ***Обой.*** — **Перез.** — **Вес.** — **Дост.** —

Особенности: *Распыляющее, Токсичное (2)*

Клыки **Класс** *Рукопашное*

Дальн. — **Скор.** — ***Урон*** *1к5+4^{1+6}С(У)*

Проб. — ***Обой.*** — **Перез.** — **Вес**— **Дост.**—

Особенности: —

Умения: Уклонение (Л) +10

Таланты: Сопротивление (Яды)

Черты: Слепой, Копатель (3), Ползучий, Размер (2), Смертоносные Природные Оружия, Сверхъестественная Ловкость (2), Сверхъестественные Чувства (30)

Движущийся Труп: За Длительное действие, требующее двух Полных действий, трупный ползун может, пробравшись внутрь и подключившись к нервной системе, оживить и контролировать мёртвое тело. Трупный ползун ставится Элитным НИП, но использует Силу, Выносливость, Ловкость, черты и оружие носителя. Кроме того, трупный ползун может применять свою кислотную струю, как правило через рот носителя.

Обитающий в теле носителя, трупный ползун не может быть поражён напрямую. Если умирает носитель, умирает и ползун. Он способен покинуть своего носителя за Полудействие. Это уничтожает носителя, но восстанавливает весь урон ползуну и возвращает его к обычному профилю. Если существо не покинуло носитель и не убито, оно способно двигать носитель сколь угодно долго.

Грокс

На великом множестве планет Империума гроксов выращивают ради мяса и кожи. Будучи приятными на вкус, гроксы способны извлекать питательные вещества практически изо всего, и может жить несколько недель в окружении исключительно камней и земли. В результате, гроксов выращивают на множестве агро-миров. Так что они бы заслужили славу лучшего имперского зверя, если бы не агрессивный характер. Для его исправления многих аскеллонских гроксов лоботомизируют, держат на химии или подключают контролирующее устройство непосредственно к мозгу. Так на агро-мире Ганновер одомашненных гроксов легко узнать по контролирующему механизму прикрученному болтами к черепу. Несмотря на все меры предосторожности и природную умственную неспешность, разведение гроксов является опасным занятием. Разъярённый грокс способен подбросить человека высоко в воздух или очень быстро затоптать насмерть. К встреченным за пределами загонов или в дикой природе лучше подходить с великой осторожностью. Благодаря своей повсеместности, грокс служив олицетворением глупости и силы по всей галактике.

Грокс (Рядовой) 36

Г – 01-10 7				
Пр – 11-20 7	Лр – 21-30 7			
К – 31-70 7				
Пн – 71-85 7	Лн – 86-00 7			

НР 34	*НС* —	*С* 5 46
В 7 49	*Лов* 37	*Инт* 04
Вос 40	*СВ* 21	*Общ* —
Вл —		

Полу. *8*	**Полн.** *16*	**Натиск** *24*	**Бег** *48*	**Угроза** *20*
Рога и когти			**Класс** *Рукопашное*	
Дальн. —	**Скор.** —		***Урон*** *2к10+5^{бС}(У)*	
Проб. *0*	***Обой.*** —	**Перез.** —	**Вес** —	**Дост.** —
Особенности: *Разрывное*				

Таланты: Яростный Натиск

Черты: Зверь, Смертоносные Природные Оружия, Четвероногий, Размер (6), Сверхъестественная Сила (1), Сверхъестественная Выносливость (3).

Скаргуль

Эти злобные хищники являются героями кошмаров многих пустоходов Аскеллона. Скаргули, это крылатые хищники с жёстким панцирем, обычно серого с пятнами цвета. У скаргулей нет глаз и даже полная бритвеннооострых зубов пасть скрывается панцирем до самого момента нападения. Экзоскелет позволяет твари длительное время выживать в пустоте космоса, входя в состояние спячки. В дополнение к зубам и длинным острым когтям, скаргули имеют длинный хвост, оканчивающийся кривым костяным шипом, способным пробивать броню. Скаргули часто используют хвост для путешествий на внешних корпусах космических кораблей — хвост прокалывает металл и надёжно закрепляет животное.

После столь долгого путешествия скаргули пробуждаются ужасно голодными и нападают на всех что встретят. Он их добычи не остаётся ничего, скаргули пожирают даже кости и одежду. Так что единственным признаком их присутствия может быть череда таинственных исчезновений членов экипажа, да необъяснимые пробои корпуса.

По загадочным причинам скаргулей привлекают рукотворные структуры, так что в зоне риска находятся пустотные корабли, орбитальные станции и даже города-ульи. Также неизвестного откуда произошли эти создания или как они прибыли в Аскеллон. Со временим популяция стабилизировалась на определённых орбиталях и даже в отдельных пустотных судах. Члены экипажа служащие на борту судна с подтверждённым заражением должны с осторожностью посещать казалось бы пустые трюмы, ведь в любой момент сверху может наброситься скаргуль. На пустотных станциях и планетарных портах такие суда почитают проклятыми. Причины сего суеверия очевидны.

Скаргуль (Элита) 8

Г – 4 (01-10) | Пр – 4 (11-20) | Лр – 4 (21-30) | К – 4 (31-70) | Пн – 4 (71-85) | Лн – 4 (86-00)

НР	НС	С
31	—	39

В	Лов 5	Инт
44	46	23

Вос	СВ	Общ
40	35	—

Вл —

Полу. 4 | Полн. 8 | Натиск 12 | Бег 24 | Угроза 8

Хлыстоподобный хвост — Класс Рукопашное

Дальн. 2м | Скор. — | Урон 1к10+4^1+6С(У)

Проб 1 | Обой. — | Перез. — | Вес— | Дост.—

Особенности: *Гибкое, Бритвенно-острое*

Когти и клыки — Класс Рукопашное

Дальн. — | Скор. — | Урон 1к5+4^1+6С(У)

Проб. 0 | Обой. — | Перез. — | Вес— | Дост.—

Особенности —

Умения: Уклонение (Л), Выживание (Вос) +10

Таланты: Удар Ассасина, Трудная Мишень, Шаг В Сторону

Черты: Слепой, Смертоносные Природные Оружия, Летун (10), Размер (3), Сверхъестественная Ловкость (1), Сверхъестественные Чувства (150)

Пустотный Хищник: Скаргули практически невосприимчивы к воздействию вакуума и для всех практических целей считаются способными прожить сколь угодно долго без кислорода.

Сплав-крысы

Улей Десолеум скрывает бесчисленные тайны и множество причудливых существ. Сплав-крысы, также зовущиеся сплавами и скав-крысами, прекрасно подходят под обе категории. Эти скелетоподобные паразиты веками обитают в самых тёмных и грязных уголках улья. Будучи вполне биологическими созданиями, сплав-крысы оснащены кибернетическими компонентами, такими как бионические глаза, усиленные хвосты и металлические когти. Некоторые экземпляры имеют только один бионический компонент, другие почти полностью покрыты сталью. Однако бионика неизменно находится в плохом состоянии, будучи грязной и заржавелой, что вполне соответствует образу жизни хозяина. То, что после стольких веков их ещё очень много, говорит либо о врожденном методе воспроизводства, либо о неизвестной стороне, активно занятой пополнением популяции. Обе возможности равно тревожат.

Сплав-крысы чаще всего обитают в Глотке, но могут скрываться в заброшенных и разрушенных районах любой части улья. Обычно сплав-крысы пугливы и бегут от вида людей и света, однако, если рядом находятся люди с бионикой, сплавы впадают в неутолимое бешенство, накатывая волнами скрежещущих зубов, жужжащих сервоприводов и цепных когтей. Если сплав-крысам удастся повалить свою жертву, они продолжают кусать её и разрывают на куски. После этого стая уходит, унося собой всю кибернетику жертвы, оставляя большую часть тела и костей.

Стая сплав-крыс (Рядовой) 13

Г – 3 (01-10) | Пр – 3 (11-20) | Лр – 3 (21-30) | К – 3 (31-70) | Пн – 3 (71-85) | Лн – 3 (86-00)

НР	НС	С
34	—	28

В	Лов	Инт
35	55	14

Вос	СВ	Общ
47	20	—

Вл —

Полу. 3 | Полн. 6 | Натиск 9 | Бег 18 | Угроза 5

Механизированные когти — Класс Рукопашное

Дальн. — | Скор. — | Урон 1к10+2^6С(У)

Проб. 0 | Обой. — | Перез. — | Вес— | Дост.—

Особенности: *Разрывное*

Умения: Сопротивление (Яды)

Черты: Аморфный, Ночное Зрение, Смертоносные Природные Оружия, Размер (2 как стая, 1 как отдельная крыса), Сверхъестественные Чувства (20)

Слияние: Если стая сплав-крыс находится в контакте с двумя другими стаями сплав-крыс, она может, за Полное действие, слиться с ними и сформировать одного короля сплав-крыс. Все три стаи уничтожаются и на их месте возникает король, действующий по Инициативе стаи.

Стая: Стая сплав-крыс уменьшает урон от оружия без качеств Взрыв или Распыляющее на 2.

Король сплав-крыс

Ходят неподтверждённые слухи о так называемых королях сплав-крыс, композитных существах, возникающих из бесчисленного множества сплав-крыс, слившихся воедино омерзительным и неестественным способом. Сказки говорят о десятках и даже сотнях отдельных существ, соединённых рукотворными компонентами, с хвостами, проводами и кабелями соединёнными вместе и закреплёнными ржавчиной и грязью. Иные слухи гласят, что короли сплав-крыс демонстрируют своего рода гештальт-интеллект, манипулируя отдельными существами в поиске оснащённой бионикой жертвы.

Умения: Бдительность (Вос), Выживание (Вос)

Таланты: Сокрушительный Удар, Натиск Люминена, Сопротивление (Яды)

Черты: Ночное Зрение, Смертоносные Природные Оружия, Многорукий (4), Размер (4), Сверхъестественные Чувства (20), Сверхъестественная Сила (2)

Разделение: За Полное действие, король сплав-крыс способен разделиться на несколько стай сплав-крыс. Король уничтожается и на его месте возникают три меньшие стаи сплав-крыс. За каждые 10 полученных королём очков урона, создаётся на 1 стаю меньше, до минимума в 1. Новая стая использует Инициативу своего короля.

Техно-пожиратель: Король сплав-крыс и все стаи сплав-крыс в радиусе 5 метров от него получают +3 ко всему урону нанесённому технике, созданиям с чертой Машина или удару который пришёлся на Зону Попадания оснащённую кибернетической системой.

Флора

Во множестве миров Аскеллона процветает растительная жизнь, как экзотическая, так и вполне обыденная. Как и в случае фауны, растения могут быть обманчивыми и смертельно опасными. Сам Десолеум бесплоден, но обитатели его тёмных океанов остаются неизвестными. Внутри стальных стен улья преобладают грибы великого множества различных видов. Глотка, как и многие другие области Подулья, освещаются лишь люминесцентными усиками, что висят под сводами будто украшения к неведомому балу.

Костяная лоза

Первично обнаруженная на агро-мире Калто, лоза получила название за жёсткую сегментированную внутреннюю структуру. Этот паразит вырастает рядом с другими растениями, по мере роста обвиваясь вокруг них. Однако, лоза не только лишает растение света, но и, с помощью устрашающих шипов, впивается в растение-хозяина выкачивая питательные вещества. Одна разросшаяся лоза способна уничтожить посевы на целом поле.

Более тревожащим является влияние лозы на фауну. Приблизившиеся к растению поддаются сильному психозу и становятся безумными убийцами. Следствиям стали многочисленные инциденты включающие гибель большого числа животных и несколько массовых убийств с участием агро-рабочих. Также растение подозревается в инцидентах на других планетах. Неизвестно, является ли костная лоза возрождающимся эндемиком, некоторые подозревают преднамеренный саботаж со стороны ксеносов, и даже неестественность происхождения растения.

Растительная Физиология: У костяной лозы есть общая Выносливость 20 (БВ 2) и нет Брони. У неё нет Зон Попадания и она не страдает от Критических Эффектов. Каждый отдельный метр лозы считается отдельной целью с 5 ранами (хотя будучи отрезанной от корней лоза умирает в течении нескольких часов). Большинство растений длинной от 2 до 5 метров, хотя возможны и исключения. Корни костяной лозы углубляются в землю на 1-3 метра и если их не удалить растение отрастёт в течении нескольких дней. При необходимости считайте Уровень угрозы отдельного растения как 8.

Мозгобой: В конце каждого третьего последовательного раунда персонаж в 15 метрах от костяной лозы должен сделать Ординарную (+10) проверку Силы Воли. Если он проваливает её, персонаж впадает в Неистовство (в соответствии с талантом, стр. 157) и атакует ближайшего персонажа любым оружием ближнего боя. Это состояние длится 1к10 минут после отдаления от костяной лозы.

Мозго-гниль

Немногие опасности пограничного мира Темперанс столь же коварны как штамм паразитических грибков, известный как мозго-гниль. После вдыхания спор первым признаком инфекции, помимо незначительного раздражения дыхательных путей, становится устрашающая сыпь, что приводит к появления клубнеобразных наростов, медленно и болезненно прокладывающих себу путь через кожу. Грибок попадает в мозг и заражённый начинает проявлять всё более эксцентричное поведение до своей смерти. Когда газы заставляют голову жертвы лопнуть, а новые споры рассеиваются вокруг, мозго-гниль завершает свой жизненный цикл.

Особенно восприимчивыми кажутся псайкеры, грибок атакует их быстрее, усложняет использование психосил и делает их смерть ещё более разрушительной. Когда мозг псайкера взрывается, рассеивается не только споры, но и варп-объекты, заражающие псайкеров далеко за пределами физических спор.

Подвергшийся воздействию мозго-гнили персонаж должен пройти Ординарную (+10) проверку Выносливости на сопротивление инфекции. На следующий день у инфицированного появляется болезненная сыпь. Спустя ещё 2к10 дней на коже персонажа начинают появляться грибковые наросты, этот процесс весьма мучителен. С этого момента персонаж начинает совершать проверку Выносливости каждый час с кумулятивным штрафом -10. Если на любой этой проверке персонаж наберёт 3 и более степеней успеха, от превозмогает грибок и полностью выздоравливает. Обладатели умения Медика могут помочь согласно правилам со страницы 130.

При каждом провале такой проверки инфицированный получает 10 очков урона Выносливости и 5 очков урона Интеллекту, а также должен сделать бросок по **таблице 5-3: Эффекты галлюциногена**, страница 177. Проверки продолжаются каждый 1к5 часов, но как только Выносливость персонажа снижается до 0, его голова немедленно взрывается, что, разумеется, приводит к немедленной смерти. Помимо этого в радиусе 5 метров рассеиваются споры.

Псайкеры получают штраф -20 к первичной проверки Выносливости на сопротивление инфекции. При использовании психосил инфицированный псайкер всегда должен использовать Усилие на +2 к своему базовому пси-рейтингу. Погибшие от заражения мозго-гнилью псайкеры не только испускают облако спор, но и создают психическую вспышку: каждый псайкер в радиусе ([бонус Силы Воли псайкера] х 1к10) километров должен пройти Ординарную (+10) проверку Силы Воли или заразиться мозго-гнилью.

Враг изнутри

«Будь бдителен! Сообщая о подозрительной активности вашему непосредственному клятвознатцу или ближайшему исповеднику.»

— пергамент вывешенный снаружи таверны у сплав-пристанища

Среди великого множества угроз Человечеству нет ни одной столь коварной как внутренний враг. Несравненные имперские защитники могут ценой своей жизни остановить бесчинствующих ксеносов, но даже крепчайшие врата бессильны коли их откроет рука предателя. В темневшие дни Ереси Гора такое предательство едва не обрекло только зародившийся Империум, и с тех пор стражи Человечества не теряют бдительности.

Мало кто осознаёт масштабы угрозы, что представляют для Десолеума его жители. Даже Леди Десолеума и Консорциум не всегда осведомлены о наиболее богохульных ересях в истории улья. От самого Зенита до глубин подулья варп-дилетанты, мутанты и ковены глупцов мучают душу великого города. Еретики, что из аристократии, что из простонародья, избегают глаз санкционариев и добрых императоробоязненных жителей, приносят требы падшим богам.

Улей Десолеум наводнён великим множеством культов и тайных обществ. Скрытая длань, Благословенное избавление, Дети красного бога, Карнавал пандемонии — вот лишь несколько злобных культов, что были вычищены за тысячелетие. Некоторые не представляют большой опасности, за исключением общей еретичности убеждений, но иные вызывают великие опустошения, а будучи загнанными в угол сражаются подобно дикому зверю. Адовестники из Дета, обладавшие тёмными силами и противоестественным оружием, истребили множество арбитров и выжгли целых три роты Обетного Кадра в так называемой Битве при Скабтоне. Знание о таких культах находится под строгим контролем, так что нанесённый ими ущерб часто приписывается бандам. Множество культов было вычищено, но они возникают вновь и вновь, временами распространяясь даже до Ярвина и Суззума. В настоящее время один из наиболее опасных культов Десолеума — Призывающие Скорбь.

Призывающие Скорбь

Подобно раку, изнутри убивающему организм, Призывающие Скорбь распространяют порчу среди безвинных ульевиков практически не оставляя следов. Множество домов милосердия, скрывающихся под самыми разнообразными личинами, помогают тем больным и раненым лишённым доступа к медицинским услугам. Помимо этого, культисты утешают раздавленных отчаянием, тщательно скрывая природу культа от всех страждущих. Знатоки плоти способны не только со сверхъестественной эффективностью утихомиривать боль и заговаривать раны, но даже продлевать жизнь, правда цена за такое будет отмерена отнюдь не в улье-скрипах или усилении клятв.

Многие сравнивают улей Десолеум с гигантским живым металлическим существом. Для Призывающих Скорбь улей почти мёртв, а их целью является ускорение его неизбежного краха. Они считают дряхлость подулья окончательной судьбой Десолеума, а все попытки предотвратить её почитают глупыми и бесполезными. С мрачным ликованием они стремятся ускорить падание улья. Вновь принятых членов посвящают в эту разрушительную философию, которая зачастую рассматриваться ими как акт восстания против своих бессердечных господ. По мере погружения в верования культа, члены узнают, что стремление к распаду является не только символическим, но и вполне буквальным, поскольку высшие иерархи культа стремятся использовать силы Варпа для достижения своей цели.

Призывающие Скорбь организованы в структуру ячеек, каждая из которых действует как отдельный культ, подчинённый харизматичному и влиятельному Настоятелю. Лишь высокопоставленные члены знают о существовании иерархов за пределами своей секты. Каждая ячейка, которые в культе зовутся штаммами, сосредотачивает активность и обряды на одном аспекте распада или болезни. Штамм рассматривает улей как живое существо с многочисленными жизненно-важными органами, так что когда приходит время действовать против улья, ячейка пользуется своей специализацией. Так штамм сфокусированный на заболевания органов дыхания может разрушить воздухоочистители улья или распространить через них соответствующие патогены.

Будто подражая болезни большинство штаммов спокойно, будто гноящиеся невидимки ждут подходящего часа, прилагая все усилия дабы скрыть свою деятельность пока заражение не станет неостановимым. Зачастую санкционарии и арбитры совершенно не готовы к действовать, это произошло и десять лет назад, когда Дети Лича неспешно ввели смертоносные микроорганизмы в важный водяной узел. Общее количество вызванных этим смертей всё ещё уточняется, ведь процесс всё ещё идёт. На сегодняшний день под карантином остаётся пять округов.

Богохульники и осквернители

Эти люди отринул Свет Императора ради поклонения Владыке Чумы и ныне существуют лишь ради низведения улья Десолеум в разложение и смерть. Многие культисты искажают свои клятвосвязи на пользу целей культа, от замедляющего производство рабочего, до аристократа, направляющего богатства своего рода на финансирование тошнотворного штамма. Однако, чем дольше человек участвует в деятельности культа, тем глубже его посвящение и тем больше порча души отражается на теле. Культисты, стремясь обратить на себя внимание чудовищных сил Хаоса участвуют в омерзительных ритуалах, от которых плоть смертных либо сгнивает, либо поражается немыслимым болезням, оставляя культистов в живых, но чудовищно искажёнными. Даже их клятвенные механизмы ржавеют до полной потери функциональности, разлагаются и загрязняются.

Настоятель

Для руководства культом требуется сильная личность, способная к тому же отвернуть человека от всего что полагается достойному обитателю Империума. Лидеры Призывающих Скорбь не являются исключением. Настоятелей, как часто они себя называют, часто окружает аура мрачного веселья, резко контрастирующего с пылкой помпезностью вожаков многих других культов. Настоятели обличают абсурд клятвенной система, давая разочарованным ульевикам способ изменить свой удел. Одни настоятели видят в поклонении Хаосу прежде всего способ обрести личную силу и влияние, в то время как иные фанатично преданы принципам Призывающих Скорбь. Но все они харизматичные, решительные и чрезвычайно опасные враги.

Настоятель (Мастер) 33

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
– 6 (01-10)	2 8 (11-20)	2 8 (21-30)	2 8 (31-70)	2 8 (71-85)	2 8 (86-00)

НР	НС	С	В	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	Вл
37	41	45	6 42	27	56	43	46	42	38

Полу. 2 | **Полн.** 4 | **Натиск** 6 | **Бег** 12 | **Угроза** 29

Болтер | **Класс** *Ручное*

Дальн. 100 м | **Скор.** О/3/– | **Урон** 1к10+5 (В)

Проб. 4 | ***Обой.*** 24 | **Пз.** 1 Полн. | **Вес.** 7 кг | **Дост.** ОР

Особенности: *Разрывное*

Умения: Бдительность (Вос), Командование (О) +20, Обман (О) +20, Уклонение (Л), Запретные Знания (Демонология) (И) +10

Таланты: Искушённый, Связи (Еретические Культы), Истинная Стойкость

Черты: Затронутый Судьбой (2), Сверхъестественная Выносливость (2)

Снаряжение: Флак-мантия, церемониальные талисманы

Берегитесь, сэр! Один раз за раунд, после успешной проверки попадания на настоятелю (но до определения Зоны Попадания), он способен, за Реакцию, перенаправить эту атаку на союзного персонажа в 5 метрах. Этот персонаж становится целью, далее атака отрабатывается по обычным правилам.

Магистр Оспы

Будь то проявление психических способностей или условия пактов с демоническими сущностями, но многие настоятели являются практиками тёмных искусств. Устрашающие проявления нескованного колдовства доказываю мощь Хаоса и ещё сильнее укрепляют власть над культом. Слова и жесты этих колдунов способны разрывать реальность и порождать катастрофические разрушения используя разлагающие энергии Варпа.

Магистр Оспы (Мастер) 21

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
– 5 (01-10)	3 8 (11-20)	3 8 (21-30)	3 8 (31-70)	3 8 (71-85)	3 8 (86-00)

HP	НС	С	В	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	Вл
48	38	35	6 45	34	44	52	66	38	27

Полу. *3* | Полн. *6* | Натиск *9* | Бег *18* | Угроза *30*

Психосиловой меч Класс *Рукопашное*

Дальн. — | Скор. — | **Урон** *1к10+7$^{1+ПР+бС}$(Э)*

Проб *5$^{2+ПР}$* | *Обой.* — | Перез. — | Вес *5 кг* | Дост *ПУ*

Особенности *Сбалансированное, Психосиловое*

Умения: Бдительность (Вос) +10, Командование (О) +10, Парирование (НР), Запретные Знания (Демонология) (И) +20, Психонаука (Вос) +10

Таланты: Бастион Железной Воли, Сопротивление (Болезни, Психические Силы), Непреклонный, Варп-чувство

Черты: Псайкер (ПР 3), Затронутый Судьбой (1), Сверхъестественная Выносливость (2)

Психосилы: Живучесть, Ослабление, Вытягивание Жизни, Гниль Нургла

Снаряжение: Флак-мантия, книги и свитки с мистическими знаниями

Гниль Нургла

Псайкер фокусирует разум на щедрости Дедушки Нургла и черпает из Варпа великий дар болезни дабы наделить им окружающих. Зловонная и неестественная слизь брызжет на окружающих, заражая их самой совершенной болезнью в галактике.

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Силы Воли

Дистанция: 2 метра * пси-рейтинг

Поддержание: Нет

Подтип: Атака

Эффект: Каждый персонаж в зоне действия психосилы (за исключением демонов Нургла и тех, кто достаточно предан Богу Чумы) должен сделать проверку Выносливости. Каждая провалившая эту проверку цель моментально получает 2 х ПР урона Силы и 2 х ПР урона Выносливости. Если в результате персонаж умирает, через 2к5 раундов он возрождается как омерзительный чумоносец (см. стр. 512).

Инфицирующий Демагог

Эти омерзительные распространители лжи и ереси — одни из самых опасных врагов с которыми могут столкнуться аколиты. Их оружие не боевая доблесть, хотя и она возможно, но власть, что демагоги имеют над своими последователями. Иные из них некогда были лояльными священниками, ныне превратившиеся в вероотступников и развратителей своей паствы и всех окружающих. Даже лишённые опыта служения Культу Империалис обладают такой силой веры и речи, что способны соврать множество людей с истинного пути. Отравленные разумом и духом толпы с готовностью принимают демагога как пророка.

Инфицирующий Демагог (Элита) 15

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
– 2 (01-10)	1 3 (11-20)	1 3 (21-30)	1 3 (31-70)	1 3 (71-85)	1 3 (86-00)

HP	НС	С	В	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	Вл
41	35	37	28	32	44	46	47	5 39	—

Полу. *3* | Полн. *6* | Натиск *9* | Бег *18* | Угроза *10*

Лазпистолет Класс *Пистолет*

Дальн *13 м* | Скор *О/2/–* | Урон *1к10+2 (Э)*

Проб *0* | *Обой. 18* | Пз *Полуд* | Вес *1,5 кг* | Дост *ОБ*

Особенности *Надёжное*

Цепной меч Класс *Рукопашное*

Дальн. — | Скор. — | *Урон 1к10+5$^{2+бС}$(Р)*

Проб *2* | *Обой.* — | Перез. — | Вес *6 кг* | Дост *СР*

Особенности *Сбалансированное, Разрывное*

Умения: Обаяние (О) +10, Командование (О) +10, Обман (О) +10, Запугивание (С) +10

Таланты: Ненависть (Все), Несокрушимая Вера

Черты: Сверхъестественная Общительность (2)

Снаряжение: Мантия культа, религиозные или богохульные символы

Нечестивый Оратор: За Полудействие демагог может попробовать пройти Ординарную (+10) проверку Командования, для подрыва воли противника. При успехе этой проверки несколько целей (не более бонуса Общительности демагога), находящихся в прямой видимости и зоне слышимости, получают 1 уровень Усталости. Обратите внимание, персонаж может быть подвержен этому эффекту только одни раз за столкновение; эффект от нескольких применений на одну цель не складывается.

Инициат Штамма

Новообращённого Призывающих можно встретить в Десолеуме повсюду, от чахоточных отбросов Глотки, жаждущих прожить ещё день, до хворых аристократов Зенита, боящихся пустоты своей жизни. Независимо от касты и предыдущих поступков, каждый утратил душу обратившись к силам Хаоса. Большинство ещё могут продолжать жить обычной жизнью и их внешность не отмечена печатью Хаоса. Многие оставляют или сами себе на носят раны и клейма, позволяя им гноиться до такой степени, что не заметить зловоние и грязь невозможно.

Инициат Штамма (Рядовой) 11

Г 4 (01-10)			HP 30	НС 33	С 35
Пр 4 (11-20)	Лр 4 (21-30)		В 34	Лов 37	Инт 24
К 4 (31-70)			Вос 36	СВ 29	Общ 32
Пн 4 (71-85)	Лн 4 (86-00)		Вл —		

Полу. 3	Полн. 6	Натиск 9	Бег 18	Угроза 5
Стаб-револьвер			Класс Пистолет	
Дальн 13 м	Скор О/–/–		Урон 1к10+3 (У)	
Проб 0	*Обой.* 6	Пз 2 Полн.	Вес 1,5 кг	Дост ИЗ
Особенности: Надёжное				

Умения: Медика (И) +10
Снаряжение: Испачканная мантия

Инфектор Штамма

Полноценные члены Штамма получают полный доступ к тайнам Призывающих Скорбь, в результате чего их разумы и души искажаются, таково возмездие за ложные убеждения. Инфекторы часто носят свободную одежду, ведь так проще скрывать инфекции и болезни, что культисты с охотой принимают. Зная, что за кара ждёт их при попадании в руки санкционариев, инфекторы отказываются сдаваться в плен и редко когда попадают в руки врага живыми.

Инфектор Штамма (Рядовой) 13

Г 4 (01-10)			HP 34	НС 42	С 35
Пр 1 5 (11-20)	Лр 1 5 (21-30)		В 42	Лов 48	Инт 28
К 1 5 (31-70)			Вос 44	СВ 37	Общ 27
Пн 4 (71-85)	Лн 4 (86-00)		Вл —		

Полу. 4	Полн. 8	Натиск 12	Бег 24	Угроза 6
Автоган			Класс Ручное	
Дальн. 100 м	Скор. О/3/–		Урон 1к10+3 (У)	
Проб 0	*Обой.* 30	Пз 1 Полн.	Вес 5 кг	Дост СР
Особенности: —				

Умения: Акробатика (Л), Уклонение (Л) +10, Медика (И) +10, Ловкость Рук (Л) +10
Таланты: Стрельба от Бедра
Снаряжение: Кожанка улья
Нечестивая Стойкость: Атаки направленные против малочувствительной плоти инфектора не вызывают Праведную Ярость.

Поцифекс-настоятель Ахковас Спенх

Высшим руководителем Призывающих Скорбь является поцифекс-настоятель Ахковас Спенх, известный лишь настоятелям различных штаммов культа. История Спенха неясна даже членам внутреннего круга культа. Никто не подозревает, что именно его тёмные амбиции породили культ несколько веков назад. Благословения Нургла позволили Спенху прожить много дольше обычного, хотя вопрос, является ли он живым в общепринятом смысле остаётся открытым. Несмотря на обладание сверхъестественной энергией, касание Бога Чумы очевидно. Спенх ужасен, его тело является раздутой массой повреждённой и гниющей плоти, замотанной в омерзительно испачканную мантию, которую настоятель носит дольше чем существует культ. Поцифекс-настоятель руководит культом из обители что сокрыта в самых тёмных и старых дебрях улья, ибо только так можно утаить его искажённое варпом лицо от любопытных глаз.

Спенх — устрашающе могучий колдун, раздувшийся от заразы Нургла. Пока Спенх существуют, существуют и Призывающие Скорбь. Даже если вычистить каждый штамм и всех мутантов подвергнуть очищению огнём, поцифекс-настоятель возродит культ как развращённый сорняк. Хотя планы Спенха могут растягиваться на столетия, он добьётся своего.

Чумозник

Фанатично преданные Призывающим Скорбь фанатики мало заботятся о собственной жизни. Они погружены в порчу Хаоса, и их раздутые тела стали отражением нечистых душ. Хотя по сравнению с мутантами, Хаос проник в них менее глубоко, благословение Варпа всё же проявляется в виде гниющих ран, гнойных фурункулов и отвратительных оспенных шрамов. Для появления в обществе чумозникам приходиться полностью скрывать своё искажённое тело, обычно с помощью тяжёлых противогазов, закрытых термозащитных костюмов или просто плащей с капюшонами. Большинство чумозников слишком безумны для исполнения сложных заданий, так что зачастую их появление служит прелюдией к масштабному наступлению.

Чумозник (Рядовой) 15

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00
5	5	5	6	5	5

НР	НС	С
45	21	43

В	Лов	Инт
44	36	32

Вос	СВ	Общ
43	39	20

Вл: —

Полу. 3 | Полн. 6 | Натиск 9 | Бег 18 | Угроза 8

Меч — Класс Рукопашное

Дальн. — | Скор. — | Урон 1к10+6БС(Р)

Проб. 0 | Обой. — | Перез. — | Вес 3 кг | Дост. ОБ

Особенности: Сбалансированное

Умения: Акробатика (Л) +10, Запугивание (С) +20

Таланты: Неостановимый Натиск

Черты: Сверхъестественная Сила (2), Сверхъестественная Выносливость (1), Сверхъестественная Сила Воли (2)

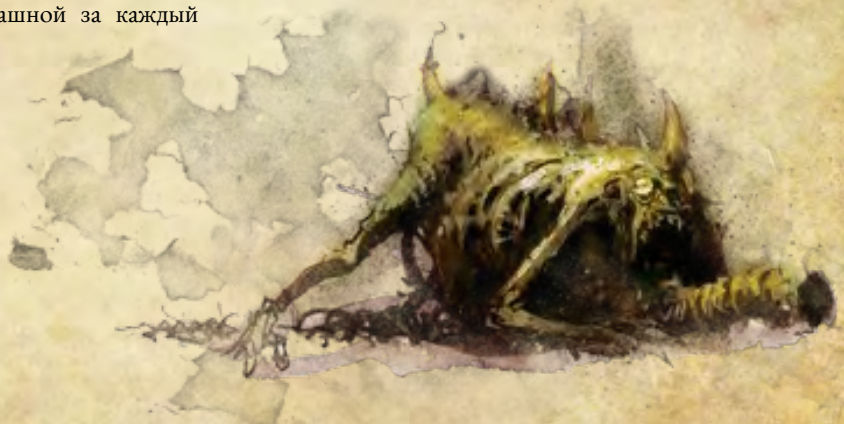
Снаряжение: Изорванная кожаная броня

Наказующий Слабость: Если цель рукопашной атаки имеет не менее 1 уровня Усталости, то чумозник получает бонус +10 к проверкам Навыка Рукопашной за каждый уровень Усталости имеющийся у цели.

Искажённые и чудовищные

Для страдающих от мутаций, надежда — давно отвергнутая роскошь. Для улья Десолеум мутации проблема постоянная, их порождают токсичные отходы производства и древние источники радиации из глубин улья. Священники с высоких амвонов учат ульевиков избегать и ненавидеть мутантов. Священнослужители знают, что мутация является внешним признаком злой сущности, карой и клеймом грешника. И действительно, касание Хаоса и контакты с Варпом вызывают мутацию не менее надёжно чем любые токсичные отходы. Ульевик с незначительной мутацией, безотносительно её источника, может попытаться скрыть её и продолжить обычную жизнь, но никогда не забудет, что если правда вскроется, даже семья повернётся против него.

Множество мутантов обитают в Глотке, где окружающая среда наполнена опасными загрязнителями, приводящими к кошмарному генетическому дрифту. Целые популяции мутантов живут и процветают в этих тёмных пределах. Некоторые мануфакторумы, расположенные на самых низких уровнях улья, настолько отчаялись найти достойных рабочих, что вербуют к себе мутантов. Условия их жизни ужасающи даже по стандартам улья. В пределах Главного Улья мутанты должны быть чрезвычайно осторожны, ведь прогулка в неправильном районе может повлечь за собой нападение и сжигание заживо. Неудивительно, что многие осквернённые отрекаются от своих клятв и бегут в нижний улей. Изолированные в Темноте под Десолеумом, они часто становятся плотоядными монстрами, именно теми, коими их считали ранее.



Изменённый

Для Призывающих Скорбь очевидные уродства мутантов являются симптомом распада улья, так что они приветствуют изменённых как благословенных. Некоторых присоединиться к культу мотивирует ненависть к ненавидящему их улью, других — жажда обрести единомышленников и друзей, которые не ненавидят мутации и даже не замечают их. Хуже всех те, что стали мутантами во время служения Призывающим Скорбь. Поскольку члены культа поклоняются Владыке Распада и совершают ритуалы Варпа, плоть культистов восстаёт против неестественного влияния Имматериума. Многие культисты почитают мутации как благословения богов Хаоса, а поскольку преданность Призывающих Скорбь отдана Владыке Распада, у них часто появляются извивающиеся щупальца, дополнительные глаза на стебельках, вторичные головы, звериные черты или нимбы мерцающего огня.

Некоторые чудовищно искажены, даже по сравнению с обычным гротеском мутантов. Лишённые места в обществе они естественным образом стекаются в культы Хаоса. Хотя одни мутанты сохраняют разум, во всяком случае в том объёме, что и у прочих слуг Хаоса, другие страдают от безумия и умственной деградации. От этих мутантов большая польза в бою, но в других случаях они практически бесполезны для культа. В зависимости от природы физической мутации даже столь недалёкие или безумные существа могут обрести уважение в культе. Известные как Избранники Отца, они служат советниками лидеров культа, а их бессмысленные бредни принимаются как пророчества.

Умения: Выживание (Вос) +10

Черты: Сверхъестественная Сила (1), Сверхъестественная Выносливость (1)

Снаряжение: Сорванная с трупа кожаная броня, сломанные безделушки и украшения

Изменённый: Эти нестандартные мутанты демонстрируют широкий спектр странных и кошмарных изменений святой человеческой формы. Для создания уникальных мутантов МИ должен использовать подходящие черты и изменения из таблицы 8-16: Мутации, что на странице 356.

Малатант

Некоторые мутанты вырастают до нечеловеческих размеров, а их нечестивая сущность очевидна благодаря немыслимой мышечной массе и крепкой плоти. Призывающие Скорбь активно ищут этих существ, ценя их за чистую физическую мощь и щедрость Отца Чумы, подтверждённую деформацией тела.

Умения: Атлетика (С) +20, Выживание (Вос) +10

Таланты: Сокрушительный Удар, Железная Челюсть

Черты: Размер (5)

Снаряжение: Сорванная с трупа флак-броня, омерзительные трофеи

Сбивающий Удар: Когда малатант попадает атакой, цель дополнительно получает урон Ловкости 1к5 + 5.

Некрофаг

Эти омерзительные мутанты выглядят как больные или откровенно мёртвые. В самых крайних случаях они даже питаются человеческой плотью, которая поддерживает их разлагающиеся тела. Их особенно ценят Призывающие Скорбь, ведь они считаются самыми благословлёнными детьми Нургла.

Умения: Акробатика (Л) +10, Уклонение (Л) +10, Выживание (Вос) +10

Таланты: Удар Ассасина, Постоянная бдительность (Восприятие)

Черты: Страх (1), Регенерация (6)

Снаряжение: Сорванная с трупа кожаная броня

Пожирание: При каждом успешном нанесении противнику урона в ближнем бою, некрофаг немедленно убирает с себя 1к5 урона.

Токсер

Мутанты процветающие среди опасных токсичных озёр Темноты зовутся токсерами. Немыслимо перекрученные тела этих существ выделяют химические вещества, смертельно опасные для нормальных людей, и часто имеют вместо внутренних органов омерзительные гнёзда искажённых паразитов.

Умения: Выживание (Вос) +20

Таланты: Истинная Стойкость

Черты: Амфибия, Смертоносные Природные Оружия

Снаряжение: Сорванная с трупа кожаная броня

Токсичное Облако: Всякий раз когда токсер получает урон, он немедленно испускает облако отвратительных миазмов радиусом 3 метра, которое держится 5 раундов. Находящиеся в токсичном облаке враждебные персонажи получают штраф -20 на все проверки; если противник находится под воздействием нескольких облаков, штрафы от них не складываются.

Псайкеры

Избежавшие Чёрных Кораблей Адептус Астра Телепатика психически активные индивиды являются опасными в любом случае, ведь даже слабейшие из них способны обречь на гибель целый мир. Каждый незащищённый разум является потенциальными вратами, через которые в физическую реальность могут пройти демоны Варпа.

Несанкционированным псайкерам в улье Десолеум покоя не найти. Когда их природа откроется, им придётся сражаться или бежать от толпы жаждущей их смерти в очистительном пламени. Некоторые псайкеры обращаются к Тёмным Богам, ибо Хаос обещает власть и, изредка, безопасность. В немногих местах приветствуются нелегальные псайкеры, одно из них культы; особенно приветливы Призывающие Скорбь. Самых разных псайкеров, мелких варп-призывателей, до устрашающих варп-жрецов, часто используют в ритуалах культа, направленных на умиротворение Отца Чумы и получение от него новых благословений.

Варп-призыватель (Рядовой) 9

Г 01-10	– 2		НР 38	НС 29	С 38
Пр 11-20	1 3	Лр 21-30	1 3	В 28	Лов 37	Инт 50
К 31-70	1 3		Вос 45	СВ 39	5 Общ 44
Пн 71-85	1 3	Лн 86-00	1 3	Вл —	

Полу. *3*	Полн. *6*	Натиск *9*	Бег *18*	Угроза *7*
Посох			Класс *Рукопашное*	
Дальн. —	Скор. —		*Урон* 1к10+3^{бС}(Р)	
Проб. *1*	*Обой.* —	Перез. —	Вес *3 кг*	Дост. *ИЗ*
Особенности *Сбалансированное, Примитивное (7)*				

Умения: Психонаука (Вос) +20

Черты: Псайкер (ПР 2), Сверхъестественная Сила Воли (2)

Психосилы: Ослабление, Галлюцинации, Несчастье

Снаряжение: Мантия, различные талисманы и фетиши, душевредные тексты

Варп-жрец (Элита) 16

Г 01-10	– 4		НР 44	НС 26	С 46
Пр 11-20	1 5	Лр 21-30	1 5	В 41	Лов 47	Инт 46
К 31-70	1 5		Вос 58	СВ 56	6 Общ 38
Пн 71-85	1 5	Лн 86-00	1 5	Вл —	

Полу. *4*	Полн. *8*	Натиск *12*	Бег *24*	Угроза *12*
Психосиловой посох			Класс *Рукопашное*	
Дальн. —	Скор. —		*Урон* 1к10+8$^{пр+бС}$(Э)	
Проб 6$^{2+ПР}$	*Обой.* —	Перез. —	Вес *2 кг*	Дост. *ЧР*
Особенности: *Психосиловое*				

Умения: Уклонение (Л) +10, Психонаука (Вос) +30

Таланты: Постоянная бдительность (Вос), Варп-чувство

Черты: Псайкер (ПР 4), Сверхъестественная Сила Воли (1)

Психосилы: Швыряние, Пылающая Форма, Железная Плоть, Вытягивание Жизни, Разрывающий Разряд

Снаряжение: Мантия, фальшивый клятвенный механизм

Пси-истощение: Один раз за раунд, за Свободное действие, варп-жрец может выбрать целью одного псайкера на расстоянии 10 метров от себя пси-рейтинг которого ниже пси-рейтинга варп-жреца. Цель немедленно получает 1к5 + 5 урона Силы Воли, а варп-жрец на оставшуюся часть раунда повышает свой пси-рейтинг на 1.

Отродье Хаоса

Разрушительные Силы одаривают своих поклонников многими дарами. Невообразимым искажением тела и разума, кислотной слюной, экзоскелетом из раскалённой лавы или кожаными крыльями. Следующие по Пути Хаоса принимают эти дары независимо от сопутствующих им уродств, ибо окончательное благословение — вознесение как князь демонов. Однако, у смертной плоти есть предел, после которого здравомыслие и физический контроль станут невозможны. Если смертный не станет князем демонов, то мутации подчинят его себе и он станет отродьем Хаоса.

Каждое отродье — чудовищное зрелище, каждое уникально, лепечущая масса, что не должна, не смеет существовать, однако, питаясь нечестивой энергией Тёмных Богов, существует. У одних отродий может быть множество жирных щупалец, гроздья насекомоподобных глаз, или сотни лиц вырастающих из боков твари и визжащих от боли при каждом её движении. Призывающие Скорбь часто держат нескольких отродий прикованным к стенам цитаделей, где им поклоняются как чистым проявлением божественной силы Хаоса. Часто отродье кормят захваченными врагами или освобождают для поддержки культа во время крупных сражений.

Отродье Хаоса (Элита) 35

Г – 01-10			НР	НС	С
Пр – 11-20		Лр – 21-30	В	Лов	Инт —
	К – 31-70		Вос	СВ	Общ —
Пн – 71-85		Лн – 86-00		Вл —	

Полу. *6Л* | **Полн.** *2бЛ* | **Натиск** *3бЛ* | **Бег** *6бЛ* | **Угроза** *11*

Когтистые щупальца | **Класс** *Рукопашное*

Дальн. *2м*	**Скор.** —	***Урон*** *1к10+7бС(У)*
Проб. *1*	***Обой.*** — **Перез.** —	**Вес**— **Дост.**—

Особенности *Гибкое, Обездвиживающее (1), Токсичное (1)*

Черты: Смертоносное Природное Оружие, Страх (3), Потусторонний, Регенерация (12)

† **Непрерывные Мутации**: В начале каждого столкновения сделайте бросок 3о + 2к10 для определения значения каждой характеристики. МИ волен свободно менять их для создания особого отродья, хотя ему и рекомендуется применять подходящие черты и изменения из таблицы 8-16: Мутации, что на странице 356 дабы внести в этих монстров ещё большее разнообразие.

Враг извне

«Дающий кров и помощь ксеносам, да разделит преступление их существования.»

— дьякон Лоэт

После путешествия к звёздам Человечество впервые столкнулось с угрозой чужих. Мириады ксено-рас населяют галактику, одни старше чем можно вообразить, другие много моложе человека. Большинство из них враждебны Человеку и отрицают его божественное право править галактикой. За время Великого Крестового Похода и бесчисленного количества последовавших за ним войн Империум уничтожил бессчётное множество видов, будь то во имя защиты своих границ, завоевания или в отмщение преступления их существования. И хотя Аскеллон сталкивается и явными угрозами ксеносов, одной из сильнейших, хотя и трудно уловимой, угрозой сектору являются древние элдар.

Рукотворный мир Миандрот

Несмотря на то, что многие в Аскеллоне знают о присутствии элдар в секторе благодаря постоянный рейдерским атакам, никто не подозревает, что один из их колоссальных кораблей-городов, называемый также рукотворным миром, находится в Аскеллоне. Беззвучно дрейфующий в пустоте рукотворный мир Миандрот неизвестен Империуму.

По причинам известным лишь элдар Миандрот прибыл в сектор скрывая своё присутствие. Многие века рукотворный мир крейсировал по Аскеллону, неустанно высматривая вечного врага. Даже рост Пандемониума не заставил элдар уйти в безопасные регионы. Они решили остаться даже несмотря на почти гарантированную гибель и вечное проклятье. Какая опасность достойна риска уничтожения рукотворного мира и его народа? Эту тайну способен постичь лишь элдар.

Люди изучают элдар многие тысячи лет, но их поведение остаётся непостижимым для человеческого разума. Их поступки одновременно эксцентричны и бессердечны, ибо для них высшая ценность — выживание их расы. Провидцы, что ведут рукотворные миры, одарены великим даром предвидения и с лёгкостью отправят на смерть миллионы людей, если это позволит спасти жизнь одного элдар. Планы провидцев могут осуществляться годами, и даже веками, прежде чем их истинные цели окажутся доступны восприятию человека.

Так что Миандрот прибыл в Аскеллон ради осуществления некого великого события, предотвращения его или просто ради присутствия здесь и сейчас. Быть может в недрах сектора скрыта некая угроза, способная уничтожить всю расу элдар. В таких баталиях человек ничтожен, а владения Императора не более чем поле битвы войны поистине космических масштабов.

Хотя рукотворный мир до сих пор избегал глаз Империума, сектор уже очень долго страдает от налётов корсаров элдар, в первую очередь банды известной как Сумеречные Гадюки. Корсары, в отличие обитателей рукотворных миров, не придерживаются ограничений путей, их образ жизни много ближе к тому, что был до Падения. Сумеречные Гадюки наслаждаются эмоциями и новыми ощущениями, стремятся путешествовать и доказывать своё превосходство молодым расам. В налётах Сумеречные Гадюки жаждут богатства и славы, но не меньше их привлекают волнения битвы. Элдар переживают каждую грань жизни, от высот радости до глубин печали, сильнее чем человек способен постичь. В бою это тоже важно, элдар склонен как с совершенствованию искусства войны, так и к палаческому наслаждению от пролития крови врага и прерывания его жизни.

В глазах Сумеречных Гадюк элдар были и остаются владыками галактики. Однако для военного и торгового Флота Аскеллона они являются загадочным ужасом скрывающимся в межзвёздной тьме. Как и прочие представители своего рода эльдар-корсары неоднократно демонстрировали свою чрезвычайную непредсказуемость и эксцентричность. Цель одних набегов заключается в получении богатств и ресурсов, и некоторые капитаны элдар щадят противников и избегают напрасного кровопролития если получают свой приз. В других случаях элдар ведут себя так, как если ли бы их единственным желанием было убийство и причинение боли, именно эта судьба постигла колониальный мир Полфос, всё население которого было уничтожено или обрело неизвестный, но куда худший удел. Впрочем, несколько раз суда элдар неожиданно помогали попавшим в буду имперским кораблям.

Несмотря на то, что рукотворный мир Миандрот неизвестен Империуму, его обитатели не сидят без дела. Под предводительством ясновидца Мандр'тиэля элдар Миандрота проводят небольшие операции во имя неизвестной цели. Каждый год частота этих атак возрастает, и некоторые обитатели рукотворного мира опасаются за его секретность. До сих пор правители Аскеллона списывали эти инциденты на эльдар-корсаров, оставаясь в неведении о истинных виновниках. Помимо налётов на владения Империума и иных, более странных, миссий элдар Миандрота сражаются со своим древним и непримиримым противником, что пробуждается на мёртвых планетах по всему сектору. В последнее время рейнджеры продвигаются всё дальше ища нечто таинственное. Особый интерес для них представляют костяной мир Таур и проклятое царство Тучулча, и чтобы рейнджеры не надеялись там найти, оно обладает великой ценностью.

Несмотря на радикально различающиеся точки зрения, Сумеречные Гадюки очень долго были союзниками и пособниками элдар Миандрота. И не только в торговле, которая очень важна для Миандрота, Сумеречные Гадюки не раз помогали своим кузенам во многих сферах. В дополнение к передачи информации и ресурсов, полученных во время пиратских набегах, Сумеречные Гадюки сопровождали элдар Миандрота в атаках против Империума и иных врагов.

Стражник элдар

Ремесленники, интеллектуалы, художники, поэты — все элдар должны быть готовы облачиться в мантию стражника и встать на защиту родного рукотворного мира. Хотя их способности много уступают искусству идущих по пути Воина, стражники элдар являются опасными солдатами, способными победить элитных солдат младших рас даже много уступая им в числе. Природная скорость и грация дают им большое преимущество над человеческими воинами.

Обычно они вооружены сюрикенными катапультами, сложными устройствами, стреляющими градом мономолекулярнообрезанных дисков, способных в мгновение ока скосить множество врагов. Катапульта нарезает диски из твёрдого ядра боеприпаса и выпускает их с невероятной скоростью благодаря гравитационному устройству, остающемуся загадкой для Адептус Механикус. То, что даже ополченцев вооружают оружием недоступным пониманию величайших знатоков технологии Человечества, даёт неплохое представление о технологическом развитии элдар.

Даже по сравнению с прочими рукотворными мирами население Миандрота невелико, так что гражданских отправляют на войну лишь в самых крайних случаях. Ныне стражники покинули свои дома, так что предсказания провидцев Миандрота воистину ужасающи.

Стражник элдар (Рядовой) 12

Г 4 7 (01-10)		
Пр 4 7 (11-20)		Лр 4 7 (21-30)
	К 4 7 (31-70)	
Пн 4 7 (71-85)		Лн 4 7 (86-00)

НР	НС	С
34	38	38
В	**Лов** 6	**Инт**
32	39	35
Вос 4	**СВ**	**Общ**
38	33	32
	Вл	
	—	

Полу. *6* | **Полн.** *12* | **Натиск** *18* | **Бег** *36* | **Угроза** *7*

Сюрикенная катапульта | **Класс** *Ручное*

Дальн. *80 м* | **Скор.** *О/3/10* | **Урон** *1к10+4 (Р)*

Проб. *3* | **Обой.** *120* | **Пз.** *1 Полн.* | **Вес** *2,5 кг* | **Дост.** *ЧР*

Особенности: *Бритвенно-острое, Надёжное*

Умения: Акробатика (Л) +30, Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Л) +10, Управление (Наземная), Скрытность (Л) +20

Таланты: Стрельба от Бедра, Независимое Прицеливание, Спринт

Черты: Сверхъестественная Ловкость (3), Сверхъестественное Восприятие (1)

Снаряжение: Ячеистая броня элдар, камень души

Боевое Сосредоточение: Один раз за раунд, в свой ход, стражник может, за Свободное действие, передвинуться на [его бонус Ловкости] метров.

Корсар Сумеречных Гадюк

Для элдар рукотворных миров война событие редкое, но для их кузенов из пиратского флота Сумеречных Гадюк насилие — постоянный спутник жизни. Сумеречные Гадюки жаждут добычи и славы, а потому живут от одного сражения до другого, и неважно что является его целью: необходимость, злоба или простая жажда новых ощущений. Они не только шип в боку сектора, они клинок который пронзает его снова и снова, и каждый раз с неожиданной стороны. Пограничный мир Зассе, колония астероидных шахтёров Восхождение Суллимана и бесчисленные суда торгового флота Аскеллона — все они перенесли беспощадные налёты этих порочных рейдеров элдар.

Корсар Сумеречных Гадюк (Элита) 12

Г 4 7 (01-10) | Пр 4 7 (11-20) | Лр 4 7 (21-30) | К 4 7 (31-70) | Пн 4 7 (71-85) | Лн 4 7 (86-00)

НР	НС	С
43	37	42
В	**Лов** 7	**Инт**
39	44	39
Вос 6	**СВ**	**Общ**
46	39	44
	Вл	
	—	

Полу. 7 | **По** . | **Натиск** 21 | **Бег** 42 | **Угроза** 8

Сюрикенная катапульта — **Класс** *Ручное*

Дальн. 80 м | **Скор.** О/3/10 | **Урон** 1к10+4 (Р)

Проб. 3 | **Обой.** 120 | **Пз.** 1 Полн. | **Вес** 2,5 кг | **Дост.** ЧР

Особенности: *Бритвенно-острое, Надёжное*

Меч элдар — **Класс** *Рукопашное*

Дальн. — | **Скор.** — | **Урон** 1к10+5$^{1+6С}$(Р)

Проб. 1 | **Обой.** — | **Перез.** — | **Вес** 3 кг | **Дост.** ОР

Особенности: *Сбалансированное*

Умения: Акробатика (Л) +30, Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Л) +10, Управление (Аэронавтика, Наземная, Комические) +20, Парирование (Л), Скрытность (Л) +20

Таланты: Мастер Клинка, Быстрая Атака, Вихрь Смерти

Черты: Сверхъестественная Ловкость (3), Сверхъестественное Восприятие (2)

Снаряжение: Ячеистая броня элдар, камень души

Ускользающий: После успешной проверки Уклонения корсар накладывает штраф -10 на все атаки что будут нацелены на него до конца хода.

Рейнджер элдар

Для некоторых элдар структурированная жизнь рукотворного мира слишком сильно давит. Такие элдар выбирают путь Изгоя — покидают родной дом ради возможности испытать весь спектр переживаний которые способна предложить галактика. Известные как рейнджеры, эти элдар странствуют по забытым проходам паутины, путешествуют с планеты на планету и даже посещают другие рукотворные миры. Однако, мало кто полностью порывает с домом, чаще всего рейнджеры временами появляются на родном мире, сообщая о важных событиях и особо интересных ситуациях. С каждым годом всё больше детей Миандрота выбирают этот путь. Старейшины знают, что лучше позволить им утолить жажду странствий, ведь пока звёзды зовут, невозможно полностью посвятить себя ни одному из путей рукотворного мира.

Рейнджеры — мастера скрытности. Природная гибкость элдар и сочетании с искусно сделанными хамелеолиновыми плащами гарантирует, что присутствие рейнджеров окажется незамеченным до начала их атаки. Тем не менее, рейнджеры по своей природе чужды стереотипам и чаще утоляют собственное любопытство чем действую на благо Миандрота. Обычно рейнджеры действуют сами по себе, хотя для защиты и общения могут объединяться в группу. Там где может действовать один рейнджер, может скрываться и любое количество этих мстительных призраков.

Рейнджер элдар (Элита) 12

Г 4 7 (01-10) | Пр 4 7 (11-20) | Лр 4 7 (21-30) | К 4 7 (31-70) | Пн 4 7 (71-85) | Лн 4 7 (86-00)

НР	НС	С
42	49	37
В	**Лов** 7	**Инт**
34	48	39
Вос 6	**СВ**	**Общ**
44	42	44
	Вл	
	—	

Полу. 7 | **По** . | **Натиск** 21 | **Бег** 42 | **Угроза** 14

Длинная винтовка элдар — **Класс** *Ручное*

Дальн. 250 м | **Скор.** О/–/– | **Урон** 1к10+12 (Э)

Проб. 2 | **Обой.** 18 | **Пз.** 1 Полн. | **Вес** 4 кг | **Дост.** ПУ

Особенности: *Точное, Разящее (2), Надёжное*

Умения: Акробатика (Л) +10, Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Л) +10, Скрытность (Л) +30, Выживание (Вос) +10

Таланты: Меткий Стрелок

Черты: Сверхъестественная Ловкость (3), Сверхъестественное Восприятие (2)

Снаряжение: Лёгкая ячеистая броня элдар, хамелеолиновый плащ, камень души

Живой Призрак: При успешной проверке Скрытности рейнджер получает две дополнительные степени успеха.

Первопроходец элдар

Большая часть элдар вступившая на путь Изгоя следуют ему лишь некоторое время и потом возвращаются в свой рукотворный мир, но некоторые теряются на этом пути. Многие века первопроходцы совершенствуют свои навыки, и выживая в множестве путешествий становится непревзойдёнными снайперами и мастерами скрытности. По меркам Миандрота они странные и эксцентричные, так что их присутствие в лучшем случае терпят. Как и все элдар, первопроходцы свирепо защищают скрытое от прочих видов существование своего рукотворного мира.

Умения: Акробатика (Л) +10, Бдительность (Вос) +20, Уклонение (Л) +20, Скрытность (Л) +30, Выживание (Вос) +10

Таланты: Чуткая Интуиция, Меткий Стрелок, Выбор Цели

Черты: Сверхъестественная Ловкость (3), Сверхъестественное Восприятие (3)

Снаряжение: Лёгкая ячеистая броня элдар, хамелеолиновый плащ, камень души

Живой Призрак: При успешной проверке Скрытности рейнджер получает две дополнительные степени успеха.

Поразительный Прицел: Когда первопроходец совершает действие Прицелиться за Полудействие оно требует Свободного действия. Когда на Прицелиться отводится Полное действие, оно занимает Полудействие.

Зловещий Мститель элдар

Облачённые в крепкие доспехи и вооружённые специализированными сюрикенными катапультами зловещие мстители ещё более смертоносны чем стражники. Стражники — обычные гражданские, сражающиеся лишь когда должны, но зловещие мстители следуют пути Воина, концентрируя всё своё внимание на изучении и совершенствовании искусства войны.

Будучи наиболее многочисленными и тактически гибкими воинами Аспекта рукотворного мира Миандрот, зловещих мстителей обычно используют, когда видения ясновидца Мандр'тиэля заставляют элдар атаковать своих врагов немедленно. Двигающиеся с молниеподобной скоростью зловещие мстители оставляют позади себя лишь смерть и не позволяют Аскеллону узнать о существовании рукотворного мира.

Умения: Атлетика (С) +20, Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Л) +10, Парирование (Л) +10, Техпользование (И)

Таланты: Контратака, Несущий Смерть (Стрелковое), Стрельба от Бедра, Спринт, Выбор Цели

Черты: Сверхъестественная Ловкость (3), Сверхъестественное Восприятие (1)

Снаряжение: Аспектная броня, камень души

Шторм Лезвий: Один раз за раунд зловещий мститель может, за Полудействие, добавить качество Распыляющее к следующей атаке сюрикенной катапультой мстителей.

Ведьмак элдар

В то время как ясновидцы ответственны за руководство рукотворным миром, ведьмаки озабочены исключительно воинским искусством и использованием своих сил в бою. Перед тем как вступить на путь Провидца, ведьмаки проходят путь Воина. В битве это воины-мистики сочетают боевые умения и могущественные психические способности. Ведьмаки — смертоносные фехтовальщики, владеющие могучими клинками, известными как ведьмины клинки. В распоряжении каждого ведьмака есть множество странных и устрашающих психосил, способных уничтожить противника потоками энергий Варпа или ускорить и так сверхчеловеческие рефлексы его товарищей.

Путь Провидца помогает ведьмаку лучше понять ужасный груз судьбы, лежащий на плечах ясновидцев и помочь им. Ясновидцы слишком важны для будущего искусственного мира и рисковать ими в каких бы то ни было обстоятельствах немыслимо, так что ведьмаки часто действуют за пределами рукотворного мира. Мандр'тиэль часто ставит ведьмаков лидерами ударных сил, ведь боевые психеры лучше всех могут позаботиться о том, чтобы видения ясновидца накладывались на текущие обстоятельства и переплетающиеся нити судьбы.

Ведьмак элдар (Мастер) 22

Г 4	Пр 5	Лр 5	К 5	Пн 5	Лн 5
01-10 7	11-20 8	21-30 8	31-70 8	71-85 8	86-00 8

НР	НС	С
53	46	41
В	**Лов** 7	**Инт**
38	42	43
Вос 6	**СВ** 7	**Общ**
42	47	48
	Вл	
	54	

Полу. 7 | **По** . | **Натиск** 21 | **Бег** 42 | **Угроза** 35

Сюрикенный пистолет — **Класс** *Пистолет*

Дальн. 30 м | **Скор.** О/3/– | **Урон** 1к10+4 (Р)

Проб 3 | **Обой.** 60 | **Пз.** 1 Полн. | **Вес** 2,5 кг | **Дост.** ЧР

Особенности: *Бритвенно-острое, Надёжное*

Ведьмин клинок — **Класс** *Рукопашное*

Дальн. — | **Скор.** — | **Урон** 1к10+10[1+ПР+6С](Р)

Проб. 8[3+ПР] | **Обой.** — | **Перез.** — | **Вес** 3 кг | **Дост.** УН

Особенности: *Сбалансированное, Психосиловое*

Умения: Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Л) +20, Запретные Знания (Псайкеры, Варп) (И) +20, Парирование (Л), Психонаука (Вос) +30

Таланты: Бастион Железной Воли, Мастер Клинка, Сопротивление (Психические Силы), Непреклонный, Варп-Блок, Варп-чувство

Черты: Псайкер (ПР 5), Затронутый Судьбой (2), Сверхъестественная Ловкость (3), Сверхъестественное Восприятие (2), Сверхъестественная Сила Воли (3)

Психосилы: Разрушитель (см. ниже), Предостережение, Невидимость, Ментальная Стойкость, Несчастье, Психический Вопль

Разрушитель: Ведьмак высвобождает свой гнев и желание разрушать, фокусируя его в волну разрушительной энергии.

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Ординарная (+10) атакующая проверка Силы Воли

Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг

Поддержание: Нет

Подтип: Атака

Разрушитель — ***Психический взрыв***

Дальность 10 м х ПР | **Урон** 1к10+10[5+ПР](Э) | **Проб.** 1

Особенности: *Распыляющее*

Снаряжение: Рунная броня, рунные амулеты, камень души

Сверхъестественная Скорость: В начале боя ведьмак делает два броска на Инициативу. После этого, он получает два отдельных хода, по одному за каждый результат броска Инициативы. Ведьмак получает возможность по разному распределять действия за каждый ход, и способен совершать по одному действию с подтипом Атака каждый ход. Каждый новый ход даёт ведьмаку Реакцию, которая теряется если не используется до его следующего хода (так что у него не будет двух реакций). Все эффекты действующие или имеющие триггер в ход персонажа активируются только в первом ходу раунда.

Враг потусторонний

«В темнейших видениях я зрел Владыку
Всего и знал, что я мёртв.»

– инквизитор Брэнд

Империум бдительно контролирует все знания, но никакие секреты не стерегутся столь тщательно как касающиеся демонов. Выжившие после встрече с демонами регулярно умерщвляются, ибо их жизни ничтожны по сравнению с необходимостью сдерживать ужасные знания о существовании подобных созданий. Лишь самым верным доверены знания о демонах, но даже эти благородные личности регулярно проверяются на мельчайшие следы порчи. Если инквизитор сочтёт необходимым, зачистке разума или казни могут подвергнуться даже столь важные люди как планетарные губернаторы.

Истинное число демонических вторжений в истории Аскеллона неизвестно, поскольку такая информация хранится исключительно в умах тех, кто столкнулся с обитателями Варпа. Даже в коридорах улья Десолеум ступали существа из-за вуали, хотя об этом и не говорят живые. В былые века целый хаб-блок Вослар, в котором жили сотни тысяч человек, был очищен огнём по велению инквизитора, чьё имя было потеряно для истории. Хотя факты об это инциденте жителям улья Десолеум недоступны, они по прежнему почитают этот регион зловещим. Многие обитающие там покрывают стены своих жилищ печатями чистоты и благословенными символами, что продают уличные торговцы, но вспышки дикого безумия всё ещё происходят каждый восьмой год.

Нургл

Повелитель Мух, Дедушка Чумы, Бог Болезней — вот лишь немногие из бессчётного числа титулов использующихся смертными для обращения к Нурглу, богу разложения и распада. Его нечестивые демоны воплощают смерть и гниение, что ждут всех смертных. Будучи богом разложения и распада Нургл способен защитить человека от сокрушительных болезней и даже самой смерти. На деле же обрётшие его благосклонность и в самом деле избегают смерти и живут бесконечно, но в виде неестественной мерзости из чумной плоти.

Новая черта: Тошнотворный

Персонаж проваливший проверку на Страх против Тошнотворного врага не делает бросок по **таблице: 8-11: Шок**. Вместо этого, персонаж оглушается на один раунд за каждую степень провала этой проверки, поскольку персонаж сгибается пополам и неконтролируемо блюёт. Персонаж всё ещё страдает от иных последствий провала проверки на Страх, например получения очков Безумия. Если персонаж успешно проходит проверку на Страх, он получает один уровень Усталости, поскольку к его горлу подступает желчь.

Чумоносец

Омерзительные пехотинцы Нургла, порождённые Варпом воплощения болезней и распада. Эти гнилые паладины торжественно служат герольдам и иным верховным демонам Нургла, что в Царствах Хаоса, что в реальности. Когда планы Призывающих Скорбь вырываются на поверхность точно личинки из шмата гниющего мяса, культисты призывают чумоносцев сопровождать нападения на улей Десолеум или защищать их от жаждущих возмездия защитников улья.

Одного зрелища чумоносца более чем достаточно для вызывания безумия и болезни, ибо эти слуги Отца Чумы воплощают сильнейшие страхи и самые омерзительные мысли человека. Из общих черт можно отметить покрытые грязью рога и единственный слезящийся глаз, в прочих аспектах распад проявляется уникальным для каждого существа образом. Разлагающаяся плоть и вываливающиеся внутренности чумоносцев невыразимо омерзительны, эффект этот ещё более усиливается обычной для всех обитателей Варпа нечеловеческой аурой. При движении чумоносцы звучно пересчитывают бессчётные болезни которыми Нургл одарил галактику, сии декламации сливаются в безумный гул, схожий с жужжанием бесчисленных мух.

В древних книгах написано, что чумоносцы формируются из душ тех смертных, что поддались Гнили Нургла; пока физическое тело жертвы гниёт в реальности, душа разлагается в Варпе, медленно рождая демона, что будет служить Богу Чумы. Таким образом, получивший величайший дар Нургла, смертный проведёт остаток вечности отдавая долг.

Чумоносец (Элита) 20

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
3	4	4	4	4	4
01-10 13	11-20 14	21-30 14	31-70 14	71-85 14	86-00 14

НР	НС	С	В	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	Вл
52	32	6 48	10 51	36	37	47	6 49	01	—

Полу. 3 | Полн 6 | Натиск 9 | Бег 18 | Угроза 17

Атака блевотой — Класс Пистолет

Дальн. 5 м | Скор. О/–/– | Урон 1к10+2 (Э)

Проб 2 | Обой. — | Пз. — | Вес — | Дост. —

Особенности: Коррозийное, Распыляющее, Токсичное (2)

Чумной меч — Класс Рукопашное

Дальн. — | Скор. — | Урон $1к10+13^{7+6С}$(Р)

Проб. 0 | Обой. — | Перез. — | Вес 7 кг | Дост. УН

Особенности: Токсичное (2)

Умения: Атлетика (С) +30

Таланты: Железная Челюсть, Истинная Стойкость

Черты: Ужасающее Присутствие (10), Демонический (2), Смертоносные Природные Оружия, Страх (2), Потусторонний, Тошнотворный (см. врезку),Сверхъестественная Сила (2), Сверхъестественная Выносливость (3), Сверхъестественная Сила Воли (2), Варп-нестабильность

Снаряжение: Гнилой доспех

Путрицифекс, герольд Нургла

Среди демонических легионов есть лидеры своего рода и архи-развратители смертных. Хотя они и не наделены тёмным величием ужасающих великих демонов, герольды, однако, возвышаются над рядами прочих демонов и, возможно, обладают более сильной искрой божественной сущности. Эти создания часто становятся объектами страха и поклонения, зарабатывают места в бесчисленных культурах, как человеческих, так и ксеносских, по всей галактике. Один из таких герольдов наиболее известен смертным под именем Путрицифекс. Он же Король-Червь, Даритель и Эмиссар Нургла.

Впервые Путрицифекс проявился много тысяч лет назад, во время того, что в запретных архивах именуется Вычищение Ярвина. С тех пор присутствие демона ощущалось неоднократно — он проявляет себя в горячечных снах больных и умирающих. Именно такое посещение открыло глаза на славу Нургла скромному служителю по имени Ахковас Спенх. Путрицифекс считает своим долгом и удовольствием доставлять дары Отца Нургла тем несчастным смертным, что не удостаивались ранее его касания. Герольд всегда готов помочь смертным поклонникам Нургла в их усилиях по распространению болезней и порчи. С этой целью он шепчет молящимся секреты болезни и нечестивой власти, тем самым проклиная их.

Проявленная форма Путрицифекса кошмарна. Его раздутое от разложения тело даже выше чем у чумоносца, которого он напоминает внешне. Жирные и омерзительные личинки проживают в его разлагающейся плоти, периодически выпадая на землю и извиваясь. Это порождённые Варпом насекомые проникают в запасы воды и еды, и даже питаются живой плотью. Их тлетворная слюна действует как мощный притупляющий боль наркотик, позволяя личинкам быстро проникать внутрь живых созданий и разлагать их изнутри. Обычно жертвы остаются в живых много дольше чем хотят, претерпевая мучительную боль и взывая к Нурглу за милосердием.

Путрицифекс, герольд Нургла (Мастер) 35

Г – 16 (01-10)		
Пр 2 18 (11-20)		Лр 2 18 (21-30)
	К 2 18 (31-70)	
Пн 2 18 (71-85)		Лн 2 18 (86-00)

НР	НС	С 8
65	43	52
В 16	Лов	Инт
73	32	55
Вос	СВ 7	Общ
54	58	13
	Вл	
	68	

Полу. 4	Полн 8	Натиск 12	Бег 24	Угроза 50
Меч Даритель Гнили			Класс *Рукопашное*	
Дальн. —	Скор. —		Урон 1к10+15^7+6С(У)	
Проб. 2	Обой. —	Перез. —	Вес 14 кг	Дост. УН

Особенности: *Коррозийное, Токсичное (3)*

Умения: Атлетика (С) +30, Парирование (НР) +20, Психонаука (Вос) +20

Таланты: Мастер Боя, Железная Челюсть, Убийственный Удар, Истинная Стойкость, Яростный Натиск

Черты: Ужасающее Присутствие (20), Демонический (4), Страх (3), Потусторонний, Тошнотворный (см. врезку на странице 512), Псайкер (ПР 6), Размер (5), Сверхъестественная Сила (3), Сверхъестественная Выносливость (5), Сверхъестественная Сила Воли (2)

Психосилы: Ослабление, Кровоизлияние, Железная Плоть, Вытягивание Жизни, Гниль Нургла (см. врезку на странице 500)

Снаряжение: Ржавая кольчуга

Воплощение Распада: Одно присутствие Путрицифекса способно разлагать и разрушать даже самые прочные материалы. В радиусе 10 метров от Путрицифекса вся экипировка, вооружение и доспехи функционируют как имеющие Низкое Качество, независимо от фактического.

Нурглик

Грубые и шаловливые демонята Нургла, нурглики, как говорят, рождаются из утроб величайших демонов Нургла. Когда Варп набирает силу, нурглики собираются в большие группы и атакуют врагов своего любимого дедушки сбивая в этом стремлении друг-друга с ног. Хотя по отдельности нурглики слабы, стая таких созданий способна повалить и разорвать куда больших противников. Даже малейшая царапина зазубренных когтей или острых зубов этих проявлений болезни и грязи приводит к ужасному заражению и некрозу тканей. Нурглики, равно как и все прочие обитатели Варпа, также представляют собой значительную моральную угрозу.

Будучи маленькими что по росту, что по силе, нурглики способны оставаться в материальной вселенной дольше других демонов. В поглощённых порчей районах, таких как скрытые цитадели Призывающих Скорбь, нурглики способны черпать силы из окружающей мерзости и упадка, а следовательно существовать почти бесконечно. Хотя настоятели учат тому, присутствие нургликов является благословением Бога Чумы, их часто удручает привычка крохотных демонов с весёлым визгом воровать реликвии, размазывать экскременты по страницам запрещённых текстов и множеством других способов раздражать даже тех, кто поклоняется им.

Нурглик (Рядовой) 12

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
01-10 8	11-20 8	21-30 8	31-70 8	71-85 8	86-00 8

HP	HC	C
43	22	35

B	Лов	Инт
43	38	32

Вос	СВ	Общ
48	36	06

Вл —

Полу. 1 | Полн 2 | Натиск 3 | Бег 6 | Угроза 7

Когти и зубы — Класс Рукопашное

Дальн. — | Скор. — | Урон 1к10+6[3+6С](У)

Проб. 0 | Обой. — | Перез. — | Вес — | Дост. —

Особенности: *Токсичное (1)*

Черты: Демонический (2), Смертоносные Природные Оружия, Страх (1), Потусторонний, Тошнотворный (см. врезку на странице 512), Размер (2), Сверхъестественная Выносливость (2), Сверхъестественная Сила Воли (1)

Цепляющийся: Во время рукопашной с одним или несколькими нургликами персонаж уменьшает свой бонус Ловкости на 1, при определении значения Движения.

Фурия Хаоса

Неистовые, звероподобные и голодные демоны Хаоса, желающие нести смерть и разрушение. В иных запретных манускриптах сказано, что фурии формируются из душ тех смертных, что стремились обрести силу поклоняясь каждому Тёмному Богу по очереди. После смерти наградой за неискренность стал вечный голод. Однако, другие запечатанные архивы повествуют о фуриях несущих знак конкретного бога Хаоса. Данные фурии отмечены Нурглом, крылья из потрёпанной плоти и обнажённой кости неспособны вознести их под облака, а рты заполнены рядами гнилых зубов. Обрели или эти фурии искупление в глазах Властелина Распада или просто порабощены никому не ведомо. Впрочем для попытки понять пути Хаоса нужно открыть разум безумию и проклятью, так что большинству инквизиторов довольно того, что фурии являются демонами и анафемой для Человечества.

Фурии вечно стремятся проникнуть в материальную вселенную и утолить свою безмерную ярость. Будучи умелыми приспособленцами временами фурии приходят неожиданно, когда культисты стремятся призвать демона высшего порядка, ведь Варп непредсказуем и самый опытный варп-призыватель не способен точно определить кто появится из-за разорванной вуали. В Море Душ фурии подобно пираньям окружают души псайкеров и охотятся на корабли проходящие Имматериумом. В миг когда безрассудный псайкер открывает варп-разлом или колеблется поле Геллера, зачастую именно фурии становится первыми обитателями Варпа что набросятся на смертных.

Фурия Хаоса (Элита) 13

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
01-10 5	11-20 5	21-30 5	31-70 5	71-85 5	86-00 5

HP	HC	C 5
49	40	34

B 1	Лов 6	Инт
46	43	47

Вос 6	СВ	Общ
47	46	23

Вл —

Полу. 7 | Полн. 14 | Натиск 21 | Бег 42 | Угроза 17

Когти и клыки — Класс Рукопашное

Дальн. — | Скор. — | Урон 1к10+6[4+6С](Р)

Проб. 2 | Обой. — | Перез. — | Вес — | Дост. —

Особенности: *Разрывное*

Умения: Акробатика (Л) +20, Уклонение (Л) +10

Таланты: Удар Ассасина

Черты: Ужасающее Присутствие (10), Демонический (1), Смертоносные Природные Оружия, Страх (2), Летун (7), Потусторонний, Размер (5), Сверхъестественная Ловкость (2), Сверхъестественное Восприятие (2), Сверхъестественная Сила (2), Варп-нестабильность

Атака в Пике: Если пир совершении действия Натиск фурия летит, она получает бонус +20 к Навыку Рукопашной, а сама атака получает качество Калечащее (3).

Фурия Нургла: Вызываемые Призывающими Скорбь фурии часто несут, сознательно или нет, благословение Отца Чумы. Фурии этого типа получают черту Тошнотворный (см. стр. 512), а их атаки — качество Токсичное (1).

Применение демонов

Будучи бессмертными обитающими вне пространства и времени существами демоны, обычно, не имеют очков Судьбы. Однако, важные демоны, такие как герольды, могут стать отличными возвращающимися противниками. Будучи побеждён демон не умирает, а лишь изгоняется в Варп. Оккультные тексты и запретные знания утверждают, что изгнанный демон неспособен вернуться в материальную вселенную пока не пройдёт определённое количество лет. Некоторые источники называют срок тысяча лет и один день, в то время как другие считают определяющими факторами природу демона, метод изгнания и взаимное расположение звёзд. Впрочем, в Варпе время не имеет существенного значения и даже мудрейшие охотники на демонов и одарённые прогнозисты имеют лишь самое приблизительное представление о времени возвращения демона. В **Dark Heresy** возвращение демона зависит от требований сюжета: демон может появляться каждый раз когда это нужно МИ. Это может стать неожиданным и шокирующим событием для аколитов и же целое приключение может строиться вокруг попытки раскрыть и остановить призыв. Повторное появление уже один раз изгнанного аколитами демона должно быть страшным и драматичным событием, ибо единственное что хуже демона, это озлобленный демон.

Глава XIII: Тёмные Стремления

Техножрец изучал голографическое изображение, парящее над консолью вокса, но связь оборвалась и полупрозрачная фигура растворилась в пене статики. Он знал, что поставщику нельзя доверять, ибо тот имел склонность предлагать реликвии несказанной ценности, столь необходимые для его исследований, дилетантам из Зенита. Но то, что поставщик обещал в своей последней поставке, было несравнимо дороже, и, в тоже время, и предельно рискованно. Обладать чем-то столько уникальным, столь могущественным, столь ценным для его изысканий...

Данные текли в тёмные объединители еретического когитатора и нейронных тканей внутри его измененного черепа, и Сомний Халбриль пришел к решению. Эта вещь будет его, даже если для этого придется превратить улей Десолеум в кучи ржавого металла и изодранной осквернённой плоти.

Тёмные Стремления — вводное приключение, нацеленное на ознакомление игроков и МИ с системой и темами, поднимаемыми в ролевой игре **Dark Heresy.** Приключение бросает аколитов в самую чащу хитросплетений торговли запрещёнными предметами, одновременно криминальными и открыто еретическими. Столкнувшись с угрозой непосредственно от груза, аколиты должны помешать предполагаемому покупателю наложить на него свои руки, прежде чем они отследят источник.

Это приключение имеет детективный характер в своей основе, но есть множество возможностей для действия и боев, а испытания, с которыми столкнутся аколиты, могут быть решены успешно различными способами. Таким образом, оно может собрать группу с совершенно разными игровыми стилями и в то же время дать каждому аколиту шанс показать свои возможности в полной мере.

Обзор для МИ

"В эфире появились данные, что обнаружился уникальный предмет, который, в соответствии с вычислениями, идеально подходит для моих экспериментов. Нельзя позволить чему бы то ни было помешать в его поставке"

— Сомний Халбриль,
персональный вокс-журнал

В **Тёмных Стремлениях** аколиты займутся поисками источника нечестивых ксеноартефактов, которые появились в улье Десолеум в более чем тревожном количестве. На самом деле эти незаконные вещи лишь одна из голов гидры под названием Безликая Торговля — это общий термин для широкой сети свободно кооперирующихся криминальных картелей, контрабандистов и торговцев-рецидивистов занимающиеся запрещёнными товарами. Несмотря на разнообразие, определяющей характеристикой Торговцев в глазах многих арбитраторов и инквизиторов является торговля предметами, не просто криминальными, но бесстыдно еретическими и ксенотическими реликвиями, мрачными текстами, зараженными Варпом объектами и даже артефактами Тёмных Богов. В некоторых случаях, эти вещи, реликты давно умерших рас, которые обитали в секторе до пришествия или даже до рождения Человечества. Что более неприятно, некоторые из этих предметов можно связать с ксенорасами, которыми всё ещё заражен Империум. Где находят, крадут или выторговывают эти предметы интересно многим инквизиторам. Более того, осквернённые Варпом артефакты могут распространить свою заразу, и любой торговец или контрабандист через чьи руки проходили эти вещи — потенциальный носитель скверны. Следовательно, чтобы по-настоящему справится с такой угрозой, требуется не только уничтожить или изолировать поражённый объект, но и провести дополнительное расследование и чистку, чтобы удостоверится, что не осталось никаких следов, а затем выследить ересь до места её возникновения и уничтожить все звенья этой цепочки.

Такие запретные артефакты стоят дорого и, обычно, позволить их себе могут лишь высокородные и богатые торговцы. Эти предметы могут заинтересовать по множеству причин. Возможно, главная причина в самой запрещенной природе этих товаров. Такие люди зачастую видели всё в этой жизни, и, когда их достаток позволяет им попробовать все мыслимые удовольствия в рамках закона, они начинают скучать и направляют свои желания в запретные пределы. У других могут быть и более зловещие замыслы, например желание, расширить свою собственную власть и богатство любой ценой, или даже из-за скрытых анти-имперских чувств, не говоря уже о вредоносных культах и ксенофилах, которые жаждут заполучить такие артефакты.

Внутри Десолеума в подобных делах доминирует группа под названием Мрачная торговля. Инквизитору аколитов известно о нескольких недавних инцидентах в улье Десолеум, связанных с богохульными ксеноартефактами. Приключение начинается с того, что инквизитор ставит перед аколитами задачу по поиску ответственных за появление этих мерзких артефактов в улей.

Предыстория приключения

Мрачная торговля занимается контрабандой ксеноартефактов в улей Десолеум многие годы и никто не в состоянии сказать насколько много чуждых драгоценностей и богохульных побрякушек спрятано в имениях Зенита. Недавно произошло несколько ужасных смертей, которые непосредственно связаны с ксеноартефактами. Эти объекты были найдены на жертвах или около них. И, кажется, трафик этих вещей возрос или какая-то иная опасность вот-вот проявит себя. По большей части эти чуждые безделушки не являются оружием, что делает их связь со смертями неясной. Если жертвы были убиты ради захвата этих предметов, почему убийцы не забрали или не уничтожили артефакты? Факт что эти ксенореликвии проявляют заразу Варпа, неизвестен никому за пределами инквизиторского расследования.

Мрачная торговля работает с широким спектром изделий. Во многих случаях назначение и принцип действия вещей неизвестен. Многие предметы повреждены или являются частями более крупных устройств, которые не могут действовать друг без друга. Лишь наиболее хорошо разбирающиеся в запретных знаниях о чужих могут верно определить, что это за предметы, так что торговцы часто просто подделывают "факты" или подчеркивают таинственность вещицы с целью задрать цену. Такие объекты могут разнится от разбитых статуэток ксеносов и окаменелых останков, до настоящего оружия и брони. Для многих клиентов не так важна специфика, сколько запрет и трепет от пренебрежения имперскими законами.

Сомний Халбриль опасный еретический архи-еретех со связями в Мрачной торговле и заинтересованный в ксенознаниях и обретении таких ксеноартефактов в качестве личных вещей. Он также вовлечен в культ одержимый артефактами чуждого происхождения. Культ дает возможность Халбрилю продолжать свои исследования. В свою очередь, его связи с Мрачной торговлей дают культистам доступ к объектам их желания. Халбриль также предоставляет ценные услуги по идентификации всех этих вещей, что даёт ему возможность производить свои исследования.

Член Мрачной торговли по имени Закс Хольтейн в данный момент работает за пределами улья Десолеума. Хольтейн довольно поверхностно связан с Халбрилем и ничего не знает от его союзниках-культистах, хотя и они, и техножрец используют одни и те же контакты и контрабандистов, чтобы получить ксеноартефакты, которые они, в свою очередь, доставляют своим собственным покупателям. Эта громоздкая цепочка слабосвязанных торговцев — один из элементов методики Мрачной торговли, что делает сложной задачей для властей по проникновению в неё. Хольтейн заключил союз с одной из печально известной банд заоблачников (см. 408), что дает явную связующую нить между Хольтейном и дворянами, желающими платить высокую цену за нелегальное и запретное.

По воле Святой Инквизиции

Приключение написано с предположением, что инквизитор не является персонажем игрока, как обычно и происходит с начинающими аколитами. В зависимости от специфики кампании аколиты могут иметь полностью законные полномочные документы и призваны действовать от имени своего инквизитора или могут действовать на своё усмотрение. Использование имени своего господина может быть лёгким путем достижения результата (правда, зачастую не совсем того, что желали получить). Как только появляется весть о том, что вовлечена Инквизиция, большинство врагов, скорее всего, прекратят свою деятельность, как минимум временно. В то время как в краткосрочной перспективе это может остановить еретическую активность, в конце концов, это лишь задержка. В случае с **Тёмными Стремлениями**, такое неразборчивое использование полномочий не должно разрушить приключение, ведь груз с демонхостом — как раз то, с чем нужно разобраться быстро и безотлагательно.

Использование влияния их инквизитора должно давать преимущества, но и сложности. Если аколиты будут часто совершать действия, которые снизят их Секретность, враги начнут всё больше подозревать об их существовании и МИ может показать это соответствующими последствиями. Проваленная проверка Секретности может вылиться в неприятие и ухудшение Отношения, особенно на нижних уровнях улья или при взаимодействии с тёмными личностями. МИ может устроить атаку группой Заоблачников, чтобы припугнуть аколитов, если об активности группы станет слишком хорошо известно. Второстепенные небольшие атаки могут потребоваться просто, чтобы притормозить аколитов, пока незаконные сделки не будут завершены или не изменится место встречи. Цель МИ должна быть не в том, чтобы наказать игроков, а с целью показать им, что действия в открытую могут иметь последствия для расследования. Действия могут даже оказать влияние на области в улье Десолеум, создавая ещё более страшные бедствия для города в будущих приключениях.

События приключения откроют лишь одну ниточку всей сети существующего рецидивизма и ереси. Отслеживание объектов к источнику их появления может стать базой для предстоящего приключения. МИ должны понимать, что действия игроков, в лучшем случае, раскроют лишь малую часть этой обширной ереси. И в то же время, простой перехват одной поставки зараженных артефактов может предотвратить столько ужасов, что страшно даже представить. Неважно осознают это аколиты или нет, но сдерживание тьмы на ещё один день — всё, чего они на самом деле смогут добиться.

Синопсис приключения

После того как аколиты получат инструкции по своему заданию — найти способ, которым эти объекты попадают в улей и, если возможно, остановить этот поток. Приключение аколитов начинается с усердного расследования необычного поведения мелкого дворянина по имени Ланс Гельдзянь, чтобы определить, связан ли он каким-либо образом с торговлей и смертями. Когда эти подозрения подтвердятся, аколиты должны расследовать связи Гельдзяня с Мрачной торговлей. Поиски приведут аколитов в нижнюю часть улья, где они столкнутся с опасным торговцем по имени Закс Хольтейн. Для распространения запретных товаров Хольтейн пользуется помощью банды заоблачников, отпрысков дворянства, получающие острые ощущения от насилия и нарушения законов. Хитрые и острые на язык аколиты могут пройти эту часть приключения, не прибегая к насилию. Впрочем, заоблачники более чем рады начать драку при малейшей провокации.

Расследование аколитов приведет их в космопорт Гир, расположенный за пределами улья Десолеум. Порт огромен и скрывает множество секретов, как и опасностей для невнимательных аколитов. После допросов рабочих и властей порта аколиты откроют атмосферу добровольной слепоты и неприкрытое двуличие, когда клерки и офицеры принимают взятки в обмен на подправку записей, чтобы скрыть активность контрабандистов. В сердце этой коррумпированной среды аколиты обнаружат, что поставка Мрачной торговли готова вскоре прибыть на орбитальном транспортнике. В числе запрещённых товаров контрабандисты доставляют связанного и подчиненного демонхоста для архи-еретеха Сомния Халбриля. Чтобы не выбрали аколиты, уничтожить лихтер прямо в воздухе или схлестнуться с его командой по прибытии — ужасная неестественная сущность сбежит из своей стазисной тюрьмы в туннели под портом. Аколиты должны остановить демонхоста от того, чтобы он сбежал в улей и в тоже время разобраться с предположительным получателем груза, когда он попытается его захватить снова.

Часть I: Город лжи

Аколиты начинают расследование с возможного следа в виде высокородного из младших семей, Ланса Гельдзяня. Он и в самом деле имеет к этому отношение, но аколиты опоздают при попытке спасти разум этого человека. Если они быстры или основательны в своём расследовании, они могут найти связь Гельдзяня с его поставщиком, незаконным торговцев по имени Закс Хольтейн. Поиски Хольтейна приведут аколитов глубже в улей и к конфронтации с опасными бандами. Если с Хольтейном у аколитов всё получится, они направятся в порт-Гир.

Часть II: Под небом

В Гире аколиты должны определить, куда и когда прибудет следующая партия. Их расследование откроет коррупцию властей порта, где взятки или нечто похуже поддерживают тесное взаимодействие с торговцами. С помощью осторожных расспросов или жёстких допросов, они узнают детали о приближающейся поставке, до прибытия, которой и подготовку у них останется немного времени. Неважно станут ли они пытаться останавливать прибывающий шаттл силой или скрытно наблюдать, аколиты узнают о грузе куда более ужасающий и богохульном, чем предполагали.

Часть III: Охота на проклятье

Чтобы как-то сдержать угрозу космопорту от освободившегося демонхоста, аколиты должны действовать быстро. Они быстро обнаружат, что не единственные кто преследуют нечестивое существо и предполагаемый получатель груза рядом со своими собственными бойцами. Аколиты должны побороться с опасностями подпорта, и при этом выследить (оставшись при этом в живых) демонхоста, а также сорвать попытки захвата со стороны опасного архи-еретеха Сомния Халбриля. В конце концов, эта игра в кошки-мышки завершится финальной схваткой между аколитами, демонхостом и маленькой армией архи-еретеха.

Начало приключения

"Я не знаю, почему им это нужно, и мне плевать. До тех пор пока оплата высока и надёжна, мне нет особой разницы. Я, конечно, не притрагиваюсь к ним сам, как какой-то дебил".

— Закс Хольтейн

Предполагается, что **Тёмные Стремления** стартовое приключение для новичков, но в тоже время его можно вставить в уже идущую кампанию. Если аколиты более опытные, МИ может добавить новых врагов или даже использовать полноценного демонхоста, нежели его ослабленный вариант.

Приключение начинается с того, что аколитов собирают вместе, чтобы они могли получить инструкции от своего инквизитора. В случае с новыми игроками, МИ может представить это как первую встречу персонажей, так чтобы игроки могли представить сами себя в игре. В зависимости от персоналии их мастера, они могут получить инструкции от инквизитора лично, или через посредников, или даже из зашифрованного инфо-планшета, который самоуничтожится сразу после того как озвучит послание).

МИ должен прочитать игрокам нижеследующее, при необходимости изменив рассказ для лучшего соответствия характеру инквизитора:

Улей Десолеум скрывает множество ужасов и ересей, вас собрали здесь ради одной из них. Поступает всё больше сообщений об ужасных смертях в верхних уровнях улья, и рядом с каждым трупом находят странные предметы ксено или археотехнического происхождения. Знакомые жертв утверждают, что смертям предшествовали приступы беспокойного и странного поведения. В данный момент многое из этого характерного поведения присуще некоему дворянину по имени Ланс Гельдзянь.

В вашу задачу, как выполняющих Дело Императора входит: расследовать смерти и возможную связь с этим незаконных артефактов, определить их потенциальную опасность и пресечь распространение. Также потребуется изъять и изолировать любой найденный предмет, чтобы не допустить осквернения других людей.

Несите Свет Императора сквозь улей, поскольку источников его в этом гниющем древнем сооружении слишком мало. Десолеум идет по лезвию бритвы, ибо каждая новая ересь может повергнуть целый улей в бездну.

Слухи, перетолки и ложные легенды

Расследование может быть использовано, чтобы подкидывать игрокам иную информацию о приключении. Очень удачно сделанные проверки, хороший отыгрыш роли может вознаградиться полезными слухами и сплетнями, которые пригодятся отряду. МИ также должен быть готов использовать взаимодействие игроков с НИП, чтобы удостоверится в том, что они имеют несколько возможностей для получения улик. Если отряд отклонился от основного повествования, расспросы могут открыть данные, которые вернут их в нужное направление. Например, если аколиты так и не решатся посетить поместье Гельдзяня, дворяне с которым они поговорят, могут направить их туда, как к самому подходящему месту для поиска подозреваемых.

Проваленные проверки также могут приводить к большему, чем просто отсутствие информации. Допрашиваемые могут выдать ошибочные направления для расследования, ложные слухи или даже кусочек информации о совсем другой деятельности Безликой Торговли, несвязанной с нынешним приключением. Многое из этого можно вывернуть наизнанку, превратив истину в неверные версии, например, заявления дворянина, о том, что Гельдзяня просто не поняли и что он страдает от злонамеренных наветов соперников.

Часть I: Город лжи

"Вы слышали, что недавно вытворил Ланс? Клятвы мои, похоже, каждый цикл появляется очередной мелкий лорд, у которого клятвохрон не заведён".

— Ослин Книббари, князь Зенита

Получив инструктаж аколиты могут свободно исследовать Десолеум в своём стремлении докопаться до истины (см. улей Десолеум стр. 399). Аколиты со связями в этих местах могут воспользоваться ими для получения информации, будь то подходящие Связи, специальные таланты или опыт в улье. Однако наиболее многообещающей ниточкой является Ланс Гельдзянь, упомянутый в брифинге. Если аколиты захотят уйти сильно в другом направлении, ничего страшного, особенно если вы опытный МИ и легко импровизируете. Но для МИ-новичков или игроков, будет лучшим решением пойти по этому следу, поскольку иное может привести их на допрос к инквизитору. Поведение Гельдзяня было эксцентричным, зачастую создавалось впечатление, что он совершенно не понимает, кто находится рядом и говорит странными бессмысленными загадками. Дворяне Зенита нередко возмущены тем, что Гельдзянь перестал следить за собой, стал каким-то растрепанным и носил мятую и даже рваную одежду. Являясь самими собой, эти люди сделали Гельдзяня главным объектом сплетен, которые не укрылись от Инквизиции.

Падение дома Гельдзянь

Сейчас семья Гельдзянь лишь тень их былой славы. Она утратила большую часть богатства и свое положение в глазах дворянства. Ланс Гельдзянь проживает в резиденции находящейся в нижней части Зенита, что для большей части нобилитета значит, что он лишь едва выше какого-нибудь торгового принца или богатого джентри Верхнего Улья. В последнее время, слухи о необычном поведении Гельдзяня начали ходить даже среди дворян Зенита. Аколиты могут открыть это, задавая незатейливые вопросы (**Обыденная (+20) проверка Дознания**) знакомым с Гельдзяном высокородным. Каждая степень успеха даст одну из следующих зацепок:

- Уже много недель его не видел за пределами Хесентанзского Поместья, когда-то пышной резиденции. Он отказывал в приеме даже друзьям семьи и важным деловым партнерам.
- Семья Гельдзянь начала всё сильнее беспокоиться о тратах Ланса, огромные суммы уходят непонятно куда.
- Ланса видели спускающимся в Основной Улей, которого дворяне избегают всеми силами, если только иного выхода нет или это диктуют деловые интересы.
- Когда его видели на публике, его вид был растрепанным и небрежным, а вел он себя назойливо и раздражённо.

Хесентанзское Поместье

Когда аколиты прибудут в Хесентанзское Поместье ради встречи с Гельдзяном прочитайте или перефразируйте игрокам следующее:

Даже издали было видно, что резиденция Гельдзяня знала и лучшие дни – крошащийся камень и потускневшая пласталь демонстрируют невероятную запущенность этого места. Две люминовые сферы, одна из которых периодически помаргивала, освещали большой дверной проем в виде арки. В нём находились тяжелые деревянные двери, инкрустированные сложной резьбой в виде мифических тварей из самых древних преданий Десолеума. Короткий пролет из широких ступеней вёл прямо к двери с дверным кольцом в виде свернувшейся змеи.

Когда аколиты пытаются открыть дверь, то обнаруживают её незапертой. Как бы они не вошли, своевольно или используя тяжелое медное дверное кольцо, их быстро встречает удивлённый слуга в ливрее Дома Гельдзянь. Совершенно понятно, что слуга не ждал посетителей и аколиты, которым будет достаточно и беглого взгляда (**Обыденная (+20) проверка Проницательности**), поймут, что слуга боится их даже не зная, кем они являются.

Холодный приём

После нескольких секунд тягостного молчания, слуга приветствует аколитов в Хесентанзском Поместье и вежливо интересуется их личностями и приведшим их делом. В зависимости от умений и склонностей аколиты, скорее всего, пойдут по одному из двух путей: честно идентифицируют себя как служителей Трона, или положатся на созданное прикрытие. Если последнее, то аколиты могут придумать подходящую историю даже по пути в резиденцию.

Слуги Гельдзяня совершенно не готовы отдавать жизни за своего хозяина и убегут, спрячутся или сдадутся, стоит только аколитам пригрозить насилием. А вот для Санка Стренвила, личного телохранителя Ланса, это не так. Он пойдет и на убийство и на смерть, чтобы выполнить свою клятву защищать сеньора. Когда аколиты входят, Санк склоняется над поручнем на втором этаже и следит за ними. Если они угрожают, Санк отвечает тем же. Если же достают оружие, атакует немедленно.

Не зная подробностей, слуга в курсе, что его хозяин не в состоянии принимать посетителей и делает всё возможное, чтобы выпроводить аколитов из дома. Если они представятся друзьями, бизнес партнерами или даже дальними родственниками, слуга вежливо, но решительно информирует их о том, что его господин не может сейчас с ними встретиться, благодарит их за визит и рекомендует вернуться в какой-нибудь другой день. В зависимости от выбранного аколитами пути, МИ должен потребовать необходимые проверки, в первую очередь на Обаяние, Обман и Запугивание. Слуга начинает с Отношением 30, поскольку не хочет иметь дело с посетителями. Наиболее многообещающим является запугивание слуги, или указание на то, что хозяин находится в какой-то опасности, его жизни или репутации, и они должны видеть его немедленно. В зависимости от того, насколько сложным хочет сделать МИ это столкновение, он может потребовать несколько проверок разных умений Взаимодействия, делая проверки Отношения слуги каждый раз после успеха аколитов, после чего с неохотой соглашается. Иначе, если аколиты представят достаточно убедительную причину при хорошем отыгрыше, МИ может потребовать, лишь одной успешной проверки с их стороны. Когда аколиты убеждают слугу, он нехотя проводит их в комнату для гостей и просит подождать, пока уведомит господина Гельдзяня о их прибытии, после чего уходит по коридору и поднимается по спиральной лестнице.

После ухода слуги, аколиты могут быстро оглядеться. На первом этаже нет никаких признаков вовлечённости Гельдзяна в какую бы то ни было еретическую деятельность, только старые и плохо ухоженные украшения – пыльные картины, позеленевшие медные скульптуры, декоративные ковры, изукрашенные лампы и антиквариат со всего Аскеллона. Когда возвращается слуга, даже не самый опытный глаз заметит (**Ординарная (+10) проверка Бдительности**), что он дрожит, как если бы был свидетелем чего-то тревожного. Быстро, даже торопливо, подойдя, он сообщает, что хозяин плохо себя чувствует и пытается вывести их из здания. Если аколиты соглашаются и уходят, когда они достигают двери, леденящий вопль доносится сверху. Дворецкий, как и другая прислуга в иных частях поместья спешит наверх, на помощь господину, давая аколитам возможность беспрепятственно последовать за ними.

Санк Стренвил

Санк Стренвил клятвенный телохранитель Ланса Гельдзяня. Стренвил очень серьёзно относится к своим обязанностям и не приемлет угроз своему хозяину и его спокойствию. Он высокий широкоплечий, одет опрятно и держит оружие на виду. Стренвил, лишённый чувства юмора немногословный человек, внимательно следит за аколитами до тех пор, пока не убедится, что они не представляют опасности. Можно использовать профиль Охотника за Головами на 475 стр, чтобы представить Санка Стренвила.

Судьба Гельдзяня

Крик раздается с третьего этажа резиденции. Как только персонажи достигают источника вопля прочитайте или перефразируете следующее:

В комнате царит настоящий хаос, книги с гравюрами и дорогие рукописи, стопка пергаментов, чернильница и лампа принадлежности валяются на полу сброшенные со стола, на котором, в самом центре, остался лишь маленький черный шар. На полу, на коленях стоит человек в разодранной дорогой одежде, вопя, бессвязно бормоча, пока царапает собственное лицо. Его губы порваны в клочья, кровь сочится по лицу сквозь множественные царапины. Рядом с ним лежит окровавленный тонкий нож для писем и два мясистых белых шарика – его глаза.

Эта ужасная сцена предполагает проверки против Страха (1) для аколитов. Давешний слуга или застыл от ужаса, или убежал или избавляется от содержимого своего желудка на когда-то приличный ковер. Гельдзянь подвергся действию недавно приобретенного чуждого артефакта, который довёл его до полного сумасшествия. Непостижимые видения, которые шар поместил в его разум, разрушили его рассудок и заставили вырезать собственные глаза в попытке остановить их – как видно неудачной. В нынешнем состоянии из Ланса трудно добыть информацию, чтобы он хотя бы мог реагировать на присутствие аколитов, они должны остановить его попытки увечить себя снова. Отношение Ланса начинается с 25 и его нынешнее состояние являет собой Расстроенную Индивидуальность. Если необходимо используйте профиль Распутного Дворянина на 490 стр, чтобы представить Гельдзяня. аколиты могут применить умение Медика, чтобы перевязать раны Ланса до того как начнут расспрашивать. Большинство аптечек имеют седативные препараты, которые помогут его немного успокоить. Успешная проверка Первой Помощи (одно из использований умения Медика) умения улучшит Отношение на +10. Если аколиты попытаются использовать умение для диагностики состояния Ланса, то поверхностный осмотр (**Обыденная**

(+20) проверка Медики) покажет, что раны он нанес себе сам, но не откроет, почему он это сделал.

Псайкер использующий телепатические силы, чтобы просканировать разум Ланса может открыть информацию, представленную ниже, так же как и ментальный образ Элдрика Хавофаста (см. стр. 524) и бар Скрипящее Колесо, но мысли перемешаны и псайкер не сможет узнать имен и названий. Каждый раунд, который псайкер поддерживает силу, он должен делать проверку против Страха (1) с накапливающимся каждый раунд штрафом -10, поскольку открывает совершенно чуждые мысли и образы.

Ланс может открыть следующую информацию, хотя и вперемешку с бредом и противоречивыми утверждениями:

- Он видел великие и чудесные вещи. Если спросить о подробностях, он смеется как сумасшедший и говорит о забытых царствах и циклопических городах.
- Чёрный шар, его последнее дополнение к «коллекции».
- Он достал чёрный шар у «бледного ребенка» на «колесе, которое скрипит».

Когда они допросят его, Ланс перестает бороться и спокойно, монотонно начинает говорить на чужеродном языке, который нельзя опознать никакими умениями Знаний или Лингвистики, которыми обладают аколиты. МИ должен позволить аколитам бросить кубики, чтобы увидеть, не знаком, ли им язык, но даже самый успешный результат показывает лишь то, что этот язык чужеродного происхождения. Спустя ещё несколько мгновений Ланс начинает умирать из-за ран и шока. Аколиты с умением Медика могут попытаться спасти Гельдзяна, но он уже далеко за чертой, с которой его возможно вернуть. Однако, даже небольших знаний в медицине достаточно (**Ординарная (+10) проверка Медики**), чтобы понять, что нанесённых им самим травм недостаточно для объяснения смерти. Как будто его мозг просто выключился.

Если аколитам не удастся получить ответы от Ланса до его смерти, допрос Стренвила может также открыть нужную информацию для помощи в расследовании. Обыск комнаты также даст несколько полезных улик. Клятвохрон или клятвенный механизм дворянина лежит на полу, он сильно повреждён, скорее всего, им били о твердую поверхность. МИ может потребовать немного напрячь глаза (**Ординарная (+20) проверка Бдительности**), чтобы заметить дополнительные улики, но и без этого можно найти дневник Ланса при некотором времени потраченным на поиски. Среди множества страниц размышлений, бесполезных слухов и условий деловых договоров, несколько важных записей содержат всё ту же информацию. Последние несколько записей (без даты) рассказывают о «затерянных дворцах», «забытых богах» и «костяных башнях», прежде чем скатываются в противоречивый бред вперемешку с грубыми изображениями неузнаваемых чужеродных символов и корявые описания видений Ланса. Если кто-то из аколитов заметит (**проверка Бдительности**), он также найдёт смятый листок бумаги под столом Гельдзяня, указывающим месторасположение Скрипящего Колеса с пометкой о «проведении встречи».

После смерти хозяина дома, одни паникующие слуги пытаются оживить его, другие – несутся за хирургеоном, а одна судомойка начинает воровать ценности. В смятении, никто не пытается остановить аколитов, но и при допросе от них не много толка. Ни один из слуг не знает о природе чёрного шара, так же как и о том, когда Ланс достал его или от кого. Если аколиты успешны в успокоении или угрозах слугам, они узнают, что личность Ланса медленно менялась в течение года, а его поведение стало заметно необычным где-то последние четыре месяца, когда пренебрегая делами своей семьи, стал часто отгораживаться от всех и часами просиживать в своём кабинете, отказываясь видеть кого бы то ни было, иногда голодая днями.

Шар

Идеально гладкий чёрный шар, тяжёлый и холодный на ощупь, размером примерно со сжатый кулак. Он никогда не катится — если поставить его на неровную поверхность, он соскальзывает и слабо отражаемый им свет чётко показывает, что его ориентация в пространстве не меняется. Аколиты могут решить взять шар с собой и это правильно, поскольку намного опаснее его оставлять. Через некоторое время шар начинает действовать на всех аколитов, которые носят его, также как действовал на Гельдзяня. Когда один аколит носит шар в течении нескольких часов, даже если он переносится в рюкзаке, аколита посещают короткие видения, словно уходящий сон, огромных и бесплодных чуждых пейзажей, пронизанных массивными и причудливыми строениями. Этот опыт потребует проверки на **Страх (1)**. В лучшем случае эти видения могут прийти в неподходящее время, например во время допроса НИП или даже во время боя. Эти вещи продолжаются через неравные промежутки времени, с разницей в часы, а иногда в дни. Передачи шара другому аколиту недостаточно, чтобы видения прекратились. Они продолжаются до тех пор, пока персонаж находится достаточно близко к шару.

Когда псайкер первый раз приближается близко к шару, он может легко проверить его своими силами (**Рутинная (+20) проверка Психонауки**). Если проверка пройдена, то он чует смрад Варпа, окутывающий предмет. Если псайкер получает три и более степени успеха, он немедленно получает описанное выше видение.

Следуя подсказкам

После допроса Гельдзяня или обыска его кабинета аколиты должны уйти с одной важной уликой – Гельдзянь достал ксеноартефакт того кого обозначил как «бледный ребёнок» на «колесо, которое скрипит». Гельдзянь ссылается на Личиков, банду Заоблачников, которые ведут свой бизнес в баром в Основном Улье, называемом Скрипящее Колесо. Загадочные слова умирающего могут вести к нескольким следам.

Аколиты могу захотеть понять слова безумца, прежде чем действовать, что приведёт к расспросам его же слуг. Только телохранитель, Санк Стренвил, знает всё о бизнесе Гельдзяна с Личиками. Он был там, хотя и был занят скорее наблюдением за угрозами, чем за заключением сделки. Если Стренвил ещё жив, он может охотно ответить на вопросы аколитов, давая полезную информацию, но в зависимости от того как они вели себя в поместье. Кроме того, он может опознать шар как предмет, который Гельдзянь приобрел у Личиков.

Альтернативно, аколиты могут вычислить и «бледного ребёнка», и «колесо, которое скрипит». Сделать это намного проще, если определить, что эти фразы означают от Санка Стренвила или от других людей. Аколиты, обладающие знаниями или опытом в средней части улья Десолеум, могут связать фразы со баром Скрипящее Колесо в Основном Улье даже без проверки. Расспросы тоже вариант действий, но дворяне Зенита вряд ли знают о Скрипящем Колесе, а если и знают, то ещё менее вероятно, что сознаются. Само это может заставить аколитов направить свои поиски ниже по улью.

Шар очень важная и проклятая улика. Любой слуга Гельдзяня, если на него надавить, припомнит, что шар попал к их господину около четырёх месяцев назад, что совпадает с его разительными изменениями в поведении. Гельдзянь хранил шар в кабинете, где последние недели своей жизни проводил большую часть времени. Он также очень яростно охранял этот объект, строго наказывая любого слугу, который близко к нему подходил.

Бледное дитя и колесо

Увидев горькую судьбу Ланса Гельдзяня, у аколитов оказывается несколько нитей, которые ведут туда, откуда взялся черный шар. Рано или поздно след приведёт их к нижним пределами Основного Улья, в бар Скрипящее Колесо.

Десолеум Сити

Основной Улей, также широко известный как Десолеум Сити, служит домом для большей части гражданского населения улья. Виды, звуки и запахи индустриальных пейзажей повсюду, поскольку это место практически полностью служит для производства, обеспечивая всевозможные капризы Консорциума и нескольких наиболее коммерчески активных благородных домов. Воздух, здесь застоявшийся и плотный, наполненный смогом несмотря на постоянное жужжание воздухоочистителей улья. Во время пересменок тротуары и проезды переполняются измотанными рабочими с опустевшими глазами, а над головой, визжа, проносятся поезда на магнитной подушке по редко ремонтируемым дорогам. Звуки жизнеобеспечивающих систем улья и механизмов мануфакторумов перекрывают любые другие, создавая постоянный фоновый шум. Жесткий свет мигающих химламп и электрофакелов создает таинственные тени, а огненные вспышки из мануфакторумных отдушин время от времени освещают всё вокруг, так что любой житель старается держаться основных дорог и не совать нос в тёмные тупики и переулки.

Скрипящее Колесо

Скрипящее Колесо это бар в нижней части Основного Улья, обслуживающий бандитов, головорезов и мануфакторумных рабочих, вовлечённых в незаконную деятельность или просто стремящихся привнести немного острых ощущений и опасности в свои унылые жизни. Что более важно, оно находится на территории Личиков и является подходящим местом для банды, чтобы вести свои дела. Личики, одна из многочисленных банд заоблачников (см. стр. 408), которая является связующим звеном между Мрачной торговлей и нетерпеливыми покупателями из Зенита. Дворяне, воображающие себя опасными личностями предпочитают иметь дело с заоблачниками, с которыми у них немало общего. А банды заоблачников, вроде Личиков с легкостью идут на такие встречи, где поддержание реноме высокородного будет к месту.

Бар, это неказистое помещение без окон, подвешенное на неустойчивых козлах посреди переплетений разнообразных

структур украшающих шоссе среднего улья. Ржавая двадцатиметровая лестница ведет на крышу бара с широкого проезда.

Когда аколиты входят в бар прочитайте или перефразируйте следующее:

Едва вы входите внутрь Колеса, то погружаетесь в застоявшийся запах дыма лхо, обскуры и вонь потных тел, а в уши ударяет громкий бит, исходящий из небольшой вокс системы. Даже по сравнению с улицей снаружи это место кажется тёмным, освещаемое лишь парой слабеньких световых сфер и химическими люмен-вывесками. Комнату заполняют разнородная толпа подозрительно выглядящих типов, от явных бандитов в бронированных кожанках и электротатуировках, до нервных рабочих под какой-то наркотой, установившихся в никуда. Лишь несколько человек утруждают себя тем, чтобы обернуться на вошедших. За барной стойкой стоит грузный мужик, протирающий кружки грязной тряпкой в лапище бионической руки, которая давно не знавала надлежащего ухода. Единственные выбивающиеся из этой картины – группа лихих парней с вычурными хаерами, сидящие за столом в дальнем конце помещения и смеющимися над, по-видимому, умоляющем их человеком в комбинезоне мануфактурного рабочего.

Личики

Три члена (или больше, если потребуется при использовании порога угрозы со стр. 471) банды Личиков сидят за деревянным столом, бессердечно хохоча над мольбами мануфактурного рабочего, который не в состоянии выплатить свой долг. Самый старший бандит и, де-факто, лидер группы, известный под кличкой Скиннер, в том время как его настоящее имя Элдрик Хавофаст. Вскоре после того как войдут аколиты или как только они приблизятся к Личикам, правое колено рабочего взрывается фонтаном крови, когда Скиннер стреляет в него из-под стола. Лишь пара человек бросает любопытные взгляды, все остальные не подают даже вида, что заметили, как человек падает на пол, вопя от боли и сжимая своё растерзанное колено под ржание Личиков. Если аколиты не вмешаются, один из Личиков встает, подходит, достает кортик нагибаясь к упавшему и наносит несколько быстрых и частых ударов ему в живот, после чего оставляет того истекать кровью. Они допивают свои напитки и, не прекращая ржать, громко зовут обслуживающий персонал убрать мусор, поскольку собираются уходить.

То, что произойдет дальше, во многом зависит от действий аколитов. Личики, несмотря на исходящую от них опасность, сначала стремятся поговорить (ну обычно, во всяком случае), но ответят насилием на любую предполагаемую угрозу. Личики начинают с Отношением 40. Как лидер группы, Скиннер говорит больше всех, но, в то же время, товарищи могут перебивать его время от времени, чаще всего ради грубой шутки. Аколиты с предысторией Высокородный имеют явное преимущество при переговорах с Личиками, которые смотрят на всякого человека неблагородных кровей сверху вниз, получая бонус +10 на все проверки социальных умений. Бандиты безжалостны, жестоки и скорее всего, безумны. Они склонны смотреть на мир вокруг как на игру, в особенности в плане жизни и смерти. Бандиты кажутся общительными и культурными на вид, что особенно контрастирует с их кровожадностью. У аколитов должны возникнуть сложности с оценкой Личиков, так как даже обсуждение дел особой важности, они воспринимают как большую шутку.

Если аколиты представятся потенциальными покупателями ксено артефактов, Личики вначале подозрительны, но успешное навешивание лапши на уши (проверка Обмана), заставить приступить к делу. Они не раскрывают имя поставщика, но успешные проверки или хорошая игра могут помочь аколитам обвести вокруг пальца или заставить раскрыть информацию. Выдача себя за знакомых связанных с поставщиком, разгневанных покупателей или даже слуг влиятельного дворянского дома (возможно, даже родственников Хавофаста, для которого угроза лишиться наследства – одна из самых серьёзных), всё это возможные подходы. Они, скорее всего, сработают, если аколиты всё это время скрывали своё расследование. Если же они действовали открыто, МИ может сделать проверку Секретности, чтобы определить не вызывала ли прошлая деятельность аколитов ещё больших подозрений у Личиков. Если проверка Секретности провалится, то аколиты получат

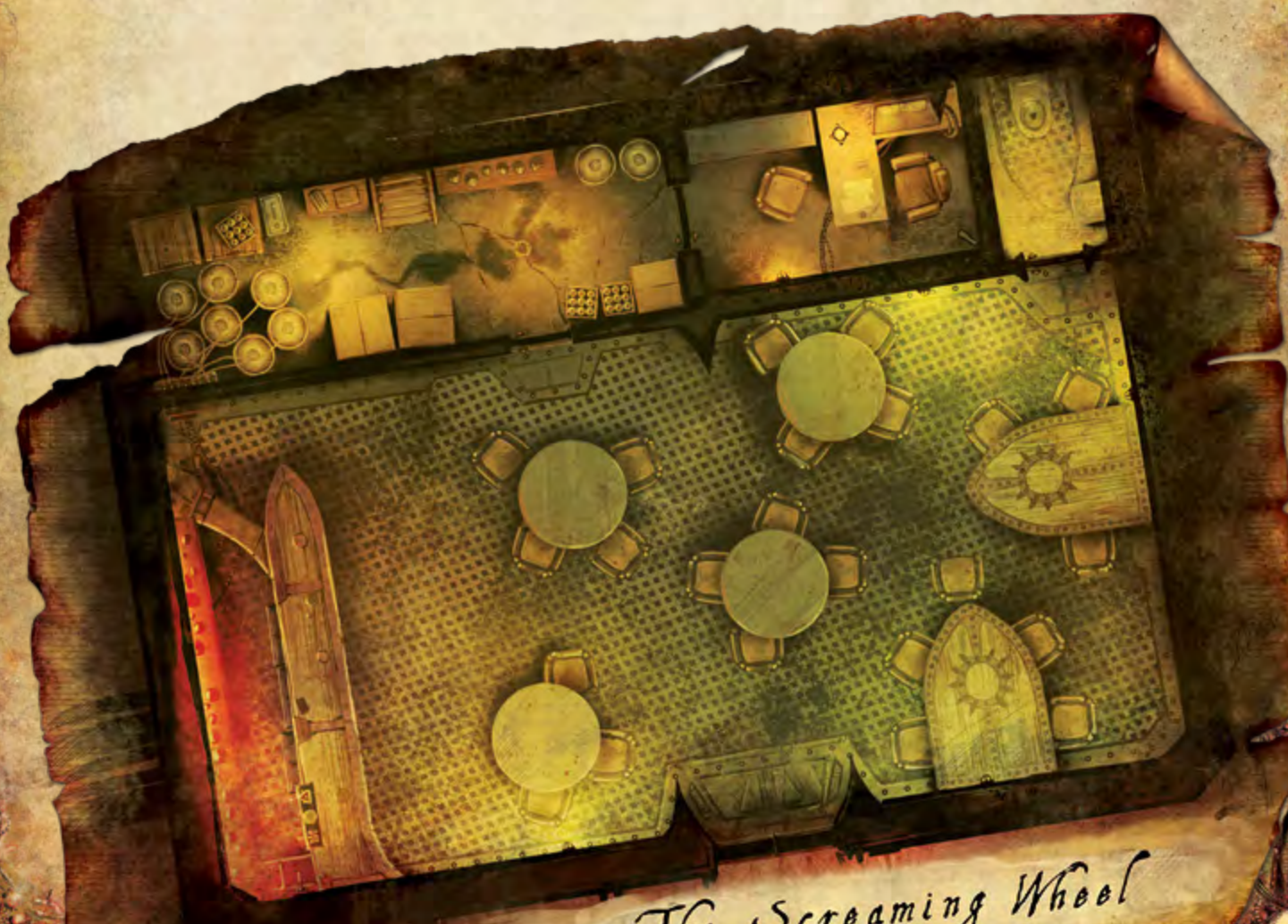
штраф -20 на попытки обмануть или уговорить проверки Обмана и Обаяния) бандитов (более подробно о Секретности — страница 327).

Если аколиты раскроют свои истинные личности, Личики попытаются сбежать, снося столы и стулья, осознав опасность и не имея ни малейшего желания конфликтовать с Инквизицией. Если аколиты атакуют или бросятся в погоню, Личики тоже схватятся за оружие. Личики разделятся в попытке сбежать, и выскочат из обоих выходов, через парадную дверь и решетчатый люк в задней комнате. Преследование одного или нескольких бандитов по высокой ржавой лестнице должно быть напряженным и захватывающим, поскольку, чем выше поднимешься, тем выше ставка, если не сможешь удержаться. Если атака попадет в персонажа, взбирающегося по лестнице, неважно ранит она или нет, МИ может потребовать продемонстрировать ловкость рук (Серьёзная (+0) проверка Ловкости) или железную хватку (Серьёзная (+0) проверка Силы). При неудаче, персонаж может совершить лишь одно Полудействие в следующий ход, поскольку сосредотачивается на попытке удержаться, а если он провалит проверку на три и более неудач, данный персонаж теряет равновесие, опору или захват и падает на крышу Скрипящего Колеса.

Остальные посетители Колеса не чужды насилию, но не имеют желания застрять на линии огня. Если завязывается перестрелка, другие люди пытаются покинуть помещение совсей возможной скоростью, и вполне могут встать на пути у аколитов, что по желанию МИ может представлять собой штраф -10 ко всем боевым действиям. Кроме того, МИ может решить, что в суматохе и неразберихе любая дальнобойная атака, которая провалится на четыре степени провала и больше, угодит в одного из случайных посетителей, что может привести к дополнительным враждебным действиям против аколитов.

Не важно, благодаря обману или допросам аколиты могут узнать, что поставщиком бандитов является человек по имени Закс Хольтейн, который ведет свои дела в ветхой зоне улья называемой Опора трёх свай. Бандиты были там и вполне могут направить аколитов в это место.

Если аколиты убьют всех бандитов до того как узнают о Заксе Хольтейне, у них появятся небольшая проблема – мертвые люди дают куда меньше информации. Щедрый МИ может позволить игрокам добыть улики в форме записки или инфопланшета на одном из трупов, или он может решить, что им нужно выследить других членов банды и попытаться снова. Если бармен остался жив после драки, он может рассказать аколитам, что другие Личики вскоре сюда заявятся.



Бесчестный торговец

Отследив таинственный шар до торговца по имени Закс Хольтейн, аколиты отправляются в район на краю улья известный как Опора трёх свай. В зависимости от их действий и удачи, эта часть приключения может состоять из большого количества боев. Хольтейн и его люди хорошо знакомы с особенностями Опоры, что даёт им преимущество в схватке с аколитами.

Опора трёх свай

Опора трёх свай – это неофициальное название слабоописанной территории заброшенных разрушающихся хабов, забытых палат, ненадёжных переходов и дорог связанных друг с другом обвалившимися мостами, перекрытыми шлюзами и проржавевшими туннелями. Несмотря на то, что он находится значительно выше привычных границ, всё равно это место считается частью нижнего улья. Санкционарии здесь не патрулируют, также, как и не ходят законопослушные граждане, у которых попросту не повода сюда заходить. Километры ветхих туннелей теперь дом лишь для сумасшедших, беглых преступников и логовищ опасных вредителей. Многие банды используют эти места как нейтральную зону для ведения своего бизнеса, и иногда одна или другая банды пытаются сделать эту территорию своей, что выливается в жестокие противостояния.

Закс Хольтейн, устроивший здесь место для ведения бизнеса в Десолеуме, выбрал несколько келий и спальных ячеек в хабе в качестве места отдыха для себя и своих людей. Часть этих территорий занимает древний разрушенный мануфаторий который Хольтейн использует как хранилище разнообразных незаконных товаров. На всех известных входах туда стоят крикуны (см. стр. 214), так Хольтейн пытается избежать того, чтобы быть застигнутым врасплох. Устройства хорошо спрятаны, и чтобы отыскать их все требуется невероятная осведомленность (**Тяжёлая (–20) проверка Бдительности** с четырьмя и более степенями успехами).

Что произойдёт с аколитами, когда они доберутся сюда, зависит от их подхода, будь то организация встречи, тайное проникновение или вход под очереди автоганов. У Хольтейна в подчинении банда, состоящая из дюжины людей, подрядных лазганов и преступников, некоторые из которых являются младшими членами Мрачной торговли со своими правами. Штурм в лоб должен быть крайне сложным для аколитов, так что для группы с высокими боевыми возможностями число приспешников можно немного увеличить.

Мануфакторум

Брошенный мануфакторум выглядит так, будто готов вот-вот обрушиться. Внутри не работает освещение и настоящий лабиринт из полуразвалившегося оборудования и машинерии всех размеров и форм. Ящики, сундуки и шкафчики наполнены разнообразными вещами, большинство из которых, дорогие и нелегальные, скрыты под железными решетками пола или внутри полуразрушенной машинерии. Многие контейнеры пусты, но несут признаков постоянного использования. Аколиты при обыске помещения могут найти дозы обскуры и других наркотиков, поддельных образчиков искусства и маленькие статуэтки ксеносов, которые хоть и вызывают неприятие, но все же, в действительности, безобидны. Если кто-то из аколитов проявит немного внимательности (**Серьёзная (+0) проверка Бдительности**), то обнаружит маленькую коробочку из чёрного металла спрятанную под решетчатым полом, в которой хранится мумифицированная рука ксеноса, с тремя когтистыми пальцами. Такая редкость бесполезна для бандитов и преступников, и прямо связывает Хольтейна с Мрачной торговлей, а также с развращёнными дворянами вроде Ланса Гельдзяня. Если один аколит несёт чёрный шар из кабинета Гельдзяня, культя начинает немного дергаться, если поднести их друг к другу поближе (полметра или около того).

Здесь постоянно находятся от трех до пяти человек Хольтейна, патрулируя помещение и по нижнему этажу, и по ненадежным узким мостикам, которые пересекают всё пространство, если, конечно, битва с аколитами не увели их со своих постов. Несколько переносных ламп выставлены в различных местах, создавая плотные тени от освещаемых ими мёртвых механизмов, наполняющих комнату.

Если начнется бой, в мануфактуриуме имеется множество укрытий, но в тоже время и опасностей, например, прогнившие мостики могут упасть, ржавая машинерия провалиться, а шальной выстрел сбить источник света, погружая сражающихся во тьму. МИ может добавить дополнительные эффекты и создать дополнительные события:

- Если персонаж стреляет в кого-нибудь на мостках и выкинет дубль на успешной атаке, то выстрел придётся в переход. Трехметровая секция мостика обрушивается, заставляя цель рухнуть с четырехметровой высоты на пол или в открытый механизм.
- Один из старых топливных баков в помещении всё ещё наполнен прометием, и взрывоопасен после множества прошедших десятилетий, а может как раз благодаря им. Если персонаж найдёт укрытие за баком, любое попадание из оружия с энергетическим типом урона, которое нанесет достаточно урона, чтобы пробить укрытие воспламенит его и заставит взорваться, нанося 2к10 очков урона с качеством Зажигательное любому персонажу в четырех метрах. При желании МИ может использовать взрыв, чтобы обрушивать переходные мостки или поджигать другие огнеопасные химикаты находящиеся поблизости.

- Первый персонаж, который провалит проверку Навыка Стрельбы на три и более степени, попадет в сундук или ящик, содержащий нечестивый ксено-реликт, который поглощает эмоциональный разряд сражающихся. Сделайте бросок по **таблице 6-2: Психические Феномены** (стр. 242), прибавляя +5 за каждый прошедший боевой раунд, чтобы узнать каков же результат высвобождения энергии (стрелок считается псайкером для этого броска). После этого артефакт рассыпается в прах.

Дополнительные зацепки

Несколько контейнеров для перевозки имеют приписные листы со штампами и манифесты с печатями Ауктората Порт-Гира. Любой игрок, который заявляет, что аколит тщательно проверяет комнату, замечает эти документы без какой-либо проверки.

Стрельбище

Люди Хольтейна превратили этот коридор в стрельбище. Древние статуи из прошлого Десолеума расставлены у противоположной стены прохода, но настолько разбиты пулями, что теперь неузнаваемы. Фрагменты статуй заполняют пол вокруг, вместе с настоящим ковром из каменной пыли. Около входа находится стойка с оружием, два автогана, снайперская винтовка и дробовик. В ящичке с боеприпасами лежат по две обоймы для каждой единицы оружия.

Очевидно, откуда стреляли, отдача оружия оставила царапины от обуви на металлическом полу. Внимательная проверка и острый глаз (**Сложная (-10) проверка Бдительности**), выявят обгорелые остатки среди царапин на полу. Аколиту с талантом Связи (Адептус Механикус, Капитаны-Хартисты или Имперский Флот) или подходящими знакомыми или знаниями в этих областях потребуется просто взглянуть (**Серьёзная (+0) проверка Бдительности**). При успехе, будет понятно, что следы гари не от оружия, а от реактивного выхлопа меж-орбитального лихтера.

Встреча с Хольтейном

Действия аколитов сейчас определяются обстоятельствами, при которых произойдет встреча с Заксом Хольтейном. Как торговец из разряда «будь всегда готов», Хольтейн легко идет на встречу с потенциальными покупателями или даже продавцами. Но без поручительства со стороны, он крайне осторожен и подозрителен, а его люди готовы к неприятностям. При организации Хольтейн настаивает на выборе места встречи – одна из больших палат в Опоре трёх свай, расположенная где-то в километре от границ его территорий, изобилующее местами где можно спрятаться, чем воспользуются люди Закса и смогут быстро покончить с аколитами, если переговоры выйдут из под контроля.

Если у них есть подходящее прикрытие, аколиты могут попытаться устроить сделку с Хольтейном и выведать информацию. Его Отношение начинается с 35 и Уверенный. МИ должен добавить или уменьшить сложности в зависимости от природы прикрытия и времени, которые они потратили на его разработку. Если аколиты придут без предупреждения, Хольтейн всё равно пожелает с ними поговорить, но он и его люди атакуют при малейшей провокации. Такая встреча должна быть особенно напряженной и МИ может даже проверить Силу Воли людей Хольтейна, чтобы понять, не сдали ли у них нервы и не открыли ли они огонь.

Хольтейн более чем готов защищать себя и своё имущество, но не готов за него умереть. Если бой явно идет не в его пользу, он сбежит в древние неиспользуемые тоннели магнитной дороги, бросив своих людей и товары. Преследование Хольтейна по туннелям Опоры трёх свай должно быть нервным и напряженным. Там мало или вообще нет света, кроме того, что аколиты несут с собой, там много ловушек, провалов, обвалов, мародерствующих бандитов и других всевозможных опасностей. Хольтейн

направляется в Порт-Гир, чтобы попытаться снизить свои потери и убраться с планеты как можно быстрее. Даже если он сбежит, у аколитов должна быть возможность его выследить с помощью Выживания или другого подходящего умения. Будет ли Хольтейн ещё в космопорте, когда аколиты достигнут его, зависит от того, что их задержит по дороге.

Когда аколиты преуспеют в захвате Хольтейна живьем, он совсем не хочет отвечать на их вопросы. Считайте это теперь за Отношение 15 и Покорный. Он прекрасно понимает, что наказание за его преступления – смерть, а может и что похуже, поэтому у него нет никаких причин сотрудничать. Впрочем, успешное легкое давление (**Ординарная (+10) проверка Запугивания**), всё же может заставить его ответить на некоторые вопросы, из чего аколиты могут узнать следующее:

- Он получает свой контрабандный товар через космопорт Гир.
- Его следующая запланированная доставка состоится очень скоро и является одной из самых важных. МИ должен выбрать время, которое более всего подходит к желаемому темпу приключения, но все же оно аколиты должны торопиться, чтобы перехватить её и это должно быть совершенно ясно.

Если аколиты достигнут четырех или более успехов соответствующих проверок, МИ может открыть им существование договоренностей с членами Ауктората Порта-Гир, которые подправляют документы, чтобы скрыть источник и природу хольтейнских грузов. Однако МИ должен понимать, что раскрытие названия в этот момент может сделать вторую часть приключения заметно быстрее и проще для аколитов.

Хольтейн неохотно делится информацией о своих поставщиках, но успешный допрос или использование психосил могут вытащить из него эти секреты. Вычисление и разборки с поставщиками и связями Хольтейна находится за скобками этого приключения, но включение имен или другой информации даст возможность заложить основы будущих игр. См. **Завершение и награды** на стр. 538 с предложениями по поводу дальнейших приключений.

В дополнение к оружию и оборудованию Хольтейн имеет ключ-механизм, который предоставляет вход в туннели Порт-Гира. Ключ выглядит настоящим и имеет штамп с печатью портиев Ауктората Порта-Гир.

Офис Хольтейна

Хольтейн оставил себе маленький хаб-помещение в качестве офиса и архива, где торговец хранит записи имеющие отношение к своим сделкам. В комнате находится боевой сервитор (см. стр. 488), готовый атаковать любого, кто не скажет правильного умиротворяющего слова. Внутри офиса на старом потасканном столе лежат бумаги и несколько инфо-планшетов, а рядом грязный ящик для папок. Старые грузовые декларации, небрежно написанные имена и адреса, бестолково зашифрованные и написанные от руки тексты вперемешку с древними, хрупкими пергаментами, которые были здесь ещё до появления Хольтейна. В верхнем ящике стола лежит пачка лхо сигарет, заряженный авто-стаб и три обоймы патронов для дробовика россыпью (24 патрона).

Документы содержат записи о как минимум полудюжине посадок шаттлов на различных площадках Порт-Гира, а также имена некоторых дворян и торговцев, включая Ланса Гельдзяня. Эта хорошая возможность для МИ для создания продолжения приключению (см. **Дальнейшие приключения** на стр. 538). Если Хольтейн не выжил, МИ может добавить здесь инфо-планшеты, записки и бумаги, дублирующие информацию которую аколиты могли бы получить во время допроса.

Часть II: Под небом

"Конечно, мы можем выделить немного для вас.
Прибытие шхуны завтра и команда на связи.
Сколько тонн вы хотите?"

— Уилла Ляо, старший докер
платформы 47-Гамма

Улики, собранные аколитами в первой части в конечном итоге приведут их в Порт-Гир, один из крупнейших космопортов обслуживающих улей Десолеум и другие ульи. Не всё в порядке в порту. Разваливающиеся склады и почерневшие потрескавшиеся противовзрывные пласталевые щиты показывают весь упадок портовых мощностей, а ряды писарей и счетоводов, надзирающих за операциями в порту, поражены моральным разложением. Здесь нет недостатка во взятках и закулисных сделках, гарантирующих «гладкость» ведения бизнеса. В этой части приключения аколиты идут по следу к одному из членов портового персонала, префекту Гаю Антшима, который брал взятки от Закса Хольтейна, чтобы манипулировать записями о прибытиях шаттлов. По мере расследования аколиты узнают, что ещё одна неизвестная группа (Сомний Халбриль) тоже подкупила Антшима с тем, чтобы сфальсифицировать записи по шаттлу, тому же самому, который в ближайшее время должен прибыть. На этом этапе расследование превращается в гонку, чтобы остановить или перехватить прибывающий груз, который, без сомнения незаконен, на самом деле намного хуже того, что могут представить аколиты.

Исследование порта

Порт-Гир — центр ежечасной и ежедневной активности. Когда над Десолеумом заходит солнце, порт начинают освещать огромные прожектора на башнях, в то время как постоянный поток предупреждающих огней, светофоров и вспышек периодически создают мерцающие резкие тени. Всё что находится под самыми высокими посадочными платформами, даже углы и полускрытые проходы покрыты вечной тьмой, а чем ниже спускаешься в подуровни, тем темнее становится, потому что древние люменовые сферы и непостоянное энергоснабжение создают прерывистое ненадежное освещение или даже оставляют целые коридоры в непроглядной темноте.

Прибытие в порт

У аколитов есть несколько возможностей попасть в космопорт, каждая со своими преимуществами и опасностями. Наиболее прямой путь — приехать по магнитной дороге или частном транспорте через одну из основных точек доступа и пройти через контрольно-пропускной пункт (см. **Пропускные пункты** дальше). Проход через КПП под их настоящими личностями уменьшит Секретность группы на 1к5-1.

Другой способ — прокрасться через один из множества погрузочно-загрузочных туннелей, которые проходят между нижними уровнями порта и улья. Это опасное предприятие, при использовании одного из действующих тоннелей тем, что можно встретить охрану или санкционариев, а в случае с брошенным — куда более худшие вещи (см. **Глубокие туннели** на стр. 536).

Важные места

Порт-Гир огромен и у аколитов могут уйти дни на опрос всех. Далее следуют наиболее примечательные места, которые могли бы посетить аколиты.

Пропускные пункты

Санкционарии стоят на каждом КПП из Основного Улья в порт. Они останавливают и опрашивают каждого желающего войти, отсеивая тех, кто пытается избежать своих клятв. Для жителей улья это означает предоставить свой клятвенный механизм, в котором будет указано, что весь долг отдан (чрезвычайная редкость) или долг требует совершить путешествие от имени господина. Прибывающие в улей должны зарегистрироваться, прежде чем покинуть порт, иначе санкционарии могут заподозрить в нарушении клятв при возвращении. В лучшем случае это означает неприятную задержку и в худшем – заключение или казнь.

Если МИ пожелает, он может добавить деталей в виде прохода через КПП других НИП из **Главы XII: НИП и противники**, когда аколиты решатся пойти в порт. Сомний Халбриль, который должен выглядеть, как всего лишь ещё один техно-жрец со своей свитой, также может проходить досмотр, что немного представить его в преддверии дальнейших приключений.

Посадочные платформы

Посадочные площадки разных размеров, выстроенные на различной высоте, занимают основную часть пространства Гира. Многие платформы частная собственность членов Консорциума и хорошо обслуживаются. Они часто украшены статуями и изукрашенными арками, даже грузовые краны декорированы мифическими существами, львами и другими символами мощи. Другие, покрытые многолетней грязью и веками выжигаемые постоянными огненными выхлопами ракетных двигателей, платформы — полностью предназначены для работы. Между посадочными площадками расположены (некоторые на самом низком уровне, другие подвешены на усиленных откосах) маленькие

офисные здания представителей Консорциума, как и разнообразные торговые дома и площадки, а также не меньшее количество таверн и игорных заведений, где портовые рабочие и прибывающие лётные команды проводят своё свободное время. Многие из этих мест имеют потайные комнаты, где «потерявшийся» или «избыточный» груз можно скупить за бесценок.

На посадочные платформы обычно ведут широкие пологие лестницы, маленькие вертикальные лестницы служат в качестве дополнительных точек доступа, а также объёмные грузовые лифты, которые могут спускаться сразу в туннели. Наиболее большие доставляют прямо к магнитным дорогам и вакуумным транзитным трубам, которые ведут в Десолеум или через пустоши.

Погрузочные туннели

Многие километры разгрузочных туннелей вьются и пересекаются под портом. На самом деле, эти туннели уходят гораздо глубже, чем большинству известно. Они проходят через древнее сооружение, поддерживающее посадочные площадки наверху и, возможно, даже углубляются в кору планеты. Лишь рабочие кланы и грузострои, что загружают и разгружают грузы, достаточно хорошо ориентируются даже в самых маленьких туннелях, но и они не осмеливаются заходить слишком глубоко (см. **Глубокие туннели** на стр. 536).

Склады

Только Консорциум, а также наиболее богатые и влиятельные торговцы имеют складские пространства прямо в порту, другие должны вывозить свои товары в улей как можно быстрее. Боевые сервиторы и частные охранные силы берегут многие пакгаузы. Санкционарии дополнительно проверяют склады Консорциума, нередко обходя их во время патрулирования. Одни пакгаузы стоят более или менее отдельно, но многие объединены с посадочными платформами, когда площадка находится поверх укрепленного здания склада. Внутри рабочие должны что-то предпринимать против жестокой тряски, когда сверху садится шаттл, потому что это приводит к частым несчастным случаям.

Полевой участок 686-дельта

Адептус Арбитрес использует небольшой полевой офис, расположенный на внешней стороне порта, вместе с маленьким флотов орбитальных летательных аппаратов для проведения поисков и корабельных рейдов на орбите. Под командованием Маршала Сиглана находится праведная и верная группа. Однако объем трафика слишком велик в сравнении с их количеством, даже с учетом того, что портии Ауктората и санкционарии тоже следят за портовой деятельностью, чтобы полностью поддерживать порядок. На практике же из-за моральной порочности, которой пропитаны Аукторат и Адептус Администратум, возможности Арбитрес по насаждению закона сильно ограничены. На каждого привлечённого к ответственности рецидивиста и беспринципного капитана, дюжина контрабандистов и незарегистрированных путешественников проскальзывает прямо под их визорами.

Официо Портии Ауктората

Располагающееся в центре главное здание Портии Ауктората в теории хранилище полной и самой достоверной информации по всем перевозкам через порт, от скромных пилигримов до претенциозных вольных торговцев. Официо можно легко заметить с расстояния, поскольку это одно из самых высоких сооружений в порту. Это впечатляющее строение из тёмного рокрита и пластали, содержит в себе множество подразделений и тысячи писцов, счетоводов и других служащих, в заботу которых входит отслеживание разнообразных сторон портовой деятельности.

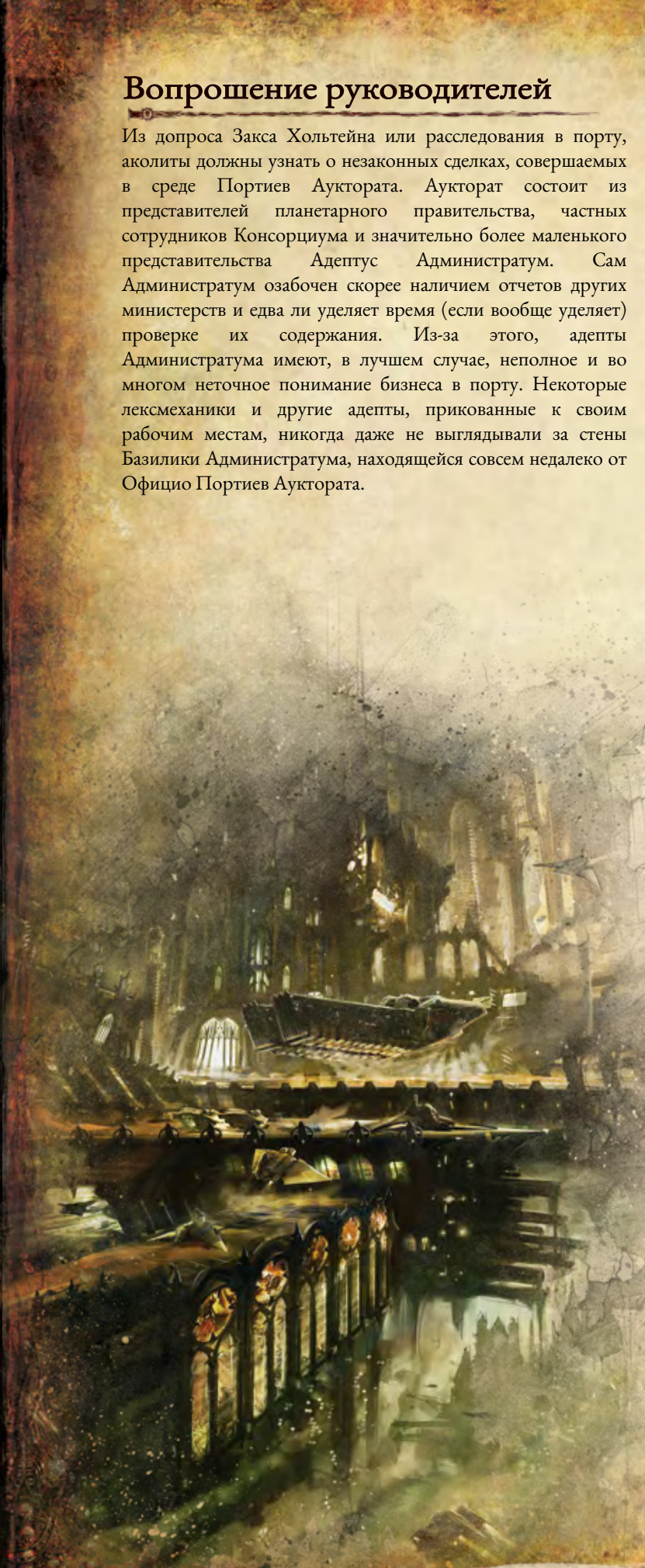
Опциональные встречи: пилигримы

Это необязательное столкновение может быть использовано в любой момент путешествия аколитов по порту, но лучшим является их первое прибытие. Когда они впервые входят в порт или проходят сквозь его ветвящиеся железные каньоны, они обнаруживают на своём пути огромную толпу пилигримов, которые только что прибыли дабы посетить одно из многих святых мест Десолеума. Ликующие массы не обращают внимания на препятствия, которые они создают, поскольку они восхищены окружающим, громко читают священные тексты и усмиряют собственную истерзанную плоть. В основном они одеты в мешковатые балахоны, они босы или носят кожаные обмотки на ногах. Для многих, добраться сюда стоило всех их сбережений, в то время как другие сознательно отдали всё принадлежавшее им ради священного похода. Многие с гордостью носят шрамы от бичевания или листы пергамента с молитвами, приколотыми к их коже.

Если кто-то из аколитов легко узнаваем как член Экклезиархии (или даже носит большие аквилы или другие символы Императора), проходящие пилигримы падают ниц и умоляют персонажа благословить, хватают за полу мантии и, по сути, задерживают его. Это может быть как мелкая неприятность или серьезная проблема, в зависимости от текущих целей аколитов и необходимостей сюжета. Если МИ желает увеличить важность этого столкновения, он может сделать так, что паломники перекроют аколитам путь в тот момент, когда они соберутся перехватить контрабандистский шаттл. В зависимости от того как они отреагируют на пилигримов, это столкновение может иметь продолжительные последствия. Например, если они уступят и благословят людей, Секретность группы упадет на 1к5.

Вопрошение руководителей

Из допроса Закса Хольтейна или расследования в порту, аколиты должны узнать о незаконных сделках, совершаемых в среде Портиев Ауктората. Ауктората состоит из представителей планетарного правительства, частных сотрудников Консорциума и значительно более маленького представительства Адептус Администратум. Сам Администратум озабочен скорее наличием отчетов других министерств и едва ли уделяет время (если вообще уделяет) проверке их содержания. Из-за этого, адепты Администратума имеют, в лучшем случае, неполное и во многом неточное понимание бизнеса в порту. Некоторые лексмеханики и другие адепты, прикованные к своим рабочим местам, никогда даже не выглядывали за стены Базилики Администратума, находящейся совсем недалеко от Официо Портиев Ауктората.



Префект Гай Антшим

Некоторая часть персонала искренне не ведает о коррупции вокруг, в то время как другая часть просто принимает это как должное. Преступный недосмотр и деятельность Ауктората неисчислима, но заботы аколитов сосредоточены на Префекте Гае Антшиме. Оба, Закс Хольтейн и Сомний Халбриль, подкупили его, чтобы он подправил записи относящиеся к прибытию шаттла, ради того чтобы скрыть истинную точку отправления лихтера типа Арвий обозначенного Бета-Скай 341 и заменить её на место отправления другого транспорта. Если кто-нибудь проверит и сопоставит записи, он легко поймет, что чего-то не так, но с тем огромным количеством прибытий в Гир, Антшим будет давно мертв, когда это произойдет. Он безнадежно подсел на обскуру, на редкий сорт так им любимый, которым его снабжает Хольтен. Если аколиты работают под прикрытием, предложение наркотика Антшиму даст бонус +10 на проверки Обаяния и Обмана, в то же время он примет и пухлые пачки денег, если назвать правильную цену. Его Отношение 30 и индивидуальность Покорный, для характеристик можно воспользоваться профилем писца на странице 543.

Если с Заксом Хольтейном у аколитов всё прошло очень хорошо, они уже могут знать имя Антшима. Но более вероятно, что когда они достигнут Ауктората, им будет лишь известно (или у них будет только подозрение) об измене одного из писцов. Многим из аутократического персонала есть что скрывать, от мелких взяток, до откатов по некоторым выплатам и налогам. Даже те, кто сам невиновен в подобном, давно был в курсе царящей вокруг коррупции и боялся быть обвиненным в соучастии. По этой причине, персонал начинает с Отношением 30 и становится очень нерешительным при обсуждении взяток или фальсификации записей. Подобные вопросы дают штраф -10 на взаимодействие. аколиты могут попасться на такой обман, что даже может привести их к людям непричастным к преступлениям. Есть два эффективных подхода к Антшиму – вселить страх перед Инквизицией и Императором, перед которым они предстанут, или, представившись торговцами, офицерами корабля или даже командой вольного торговца, надеющиеся «смазать» ручки каким-нибудь сговорчивым писцам. Команда вполне может поддерживать своё нынешнее прикрытие, и возможно даже внедриться в группу Халбриля, если их Секретность очень высока, когда они встретят архи-еретика.

Хольтейн последний раз использовал шаттл более пяти месяцев назад, но несколько дней назад незнакомый техножрец в капюшоне, красной мантии и со странной бионикой вышел на Антшима, предлагая плату за то, что тот скроет место отправления шаттла. Следующее прибытие шаттла ожидается в самые ближайшие дни, но когда именно зависит от того, насколько аколиты продвинутся до этого

момента и того, что МИ считает нужным для приключения. Вероятно, у них должно быть едва достаточно времени, чтобы действовать, но МИ может дать дополнительное время, если команда быстро расследовала ситуацию. Антшим не имеет никакого понятия о том, что является грузом, но очевидно, что это что-то незаконное, декларируемое или в лучшем случае облагаемое высокими налогами. Зная, что имперское правосудие не даст ему поблажек, Антшим продемонстрирует инстинкт выживания, если загнать его в угол. В конце концов, всё, что он может предложить аколитам – это ожидаемое время прибытия и тот факт, что место отправления шаттла находится где-то внутри системы, поскольку сам менял записи, как будто прибытие происходило каждый раз по различным варп-переходам. В результате, у него нет никаких улик о том, как именно груз (чтобы это ни было) попадает в систему.

Если Антшим заподозрит, что его тайны раскрыты, он попытается сбежать и ещё до того, как аколиты войдут в официум. Когда аколиты впервые попадают в Официо Портиев Ауктората, МИ должен сделать проверку Скрытности. При провале, Антшим поймет, что они расспрашивают о нём и с тревогой ждёт их прихода. Выйдя через закопченное окно, его предполагаемый путь на свободу пролегает по узкому карнизу к служебной лестнице, по которой он может спуститься в разгрузочную зону смежную с Аукторатом и сбежать через туннели.

Если аколиты позволят Антшиму сбежать, всё может закончиться тем, что они заблудятся в туннелях или между посадочных платформ наверху. В этом случае МИ может выбрать между случайным приходом во время подлета Арвия 341 Бета-Скай или после того как демонхост сбежит (см. **Доставка** или **Адский груз** ниже на стр. 534).

Виды и звуки порта

Порт-Гир постоянно занят, и постоянное внутриорбитальное движение привело к постоянно низко висящему над портом смогу из выхлопов, погружающих его в вечный мрак. Оглушительный рев двигателей поглощает крики рабочих и даже усиленные аугметикой голоса надзирателей, а слуховые имплантаты можно увидеть у многих рабочих и местных жителей. Многие рабочие носят дыхательные приспособления, а те, кто этого не делают, часто откашливают кучки черной смолы. Вонь жжёного прометия стоит повсюду. Портовые здания дом для совершенно непонятных видов сервиторов, от постоянно встроенных операторов кранов до обслуживающих дронов, взбирающихся по вертикальным поверхностям посадочных площадок с помощью своих, похожих на паучьи, ножек. Техножрецы, размахивая кадилами со священными фимиамами, возглавляют процессии адептов через переулки, в то время как бандиты и высадившиеся пустотники пристают к прохожим в надежде найти хорошую драку. Оборванцы и разорившиеся члены команд молят о милостыне, а суровые санкционарии патрулируют наиболее людные места, постоянно бдительные к вмешательству в дела Консорциума.

Доставка

План контрабандистов — посадить Бета-Скай 341 на платформу Тертия-9 и оттуда разгрузить его в туннели в тайниках. Неважно помешают этому аколиты или нет, всё пойдет не так как запланировано. Без их вмешательства, команда закончит свою часть сделки, оставив груз вместе с четырьмя несанкционированными псайкерами, которые натренированы психически связывать демонхоста. Однако, до того как еретех Сомний Халбриль сможет забрать посылку, демонхост вырвется из плена, убьёт псайкеров и сбежит в туннели. Карта показывает вид этой платформы и при желании может быть использована в качестве материалов для игры, но её можно выдавать игрокам лишь после посадки или крушения шаттла.

Предательство!

Халбриль не хочет рисковать инквизиторским расследованием или поимкой и готов уничтожить корабль при необходимости. Если он подозревает, что аколиты у него на хвосте, то дистанционно подрывает лихтер вместе со всей командой. Халбриль наблюдает за прибытием лихтера и если аколиты приблизятся к нему после приземления, то взрывает его, желая уничтожить груз, команду и аколитов в одно мгновение. Иначе, проверьте Секретность аколитов, со штрафом -20, если они раскрыли себя раньше или были вовлечены в стрельбу в порту. Если проверка провалена,

еретех взрывает шаттл до того, как команда сможет его разгрузить. Если Секретность проходится успешно, Халбриль позволяет команде сделать всё, что требуется, но взорвёт его, если аколиты раскроют себя до отбытия лихтера. В случае с уничтожением корабля, взрыв убивает команду и псайкеров, а также позволяет демонхосту сбежать из поврежденной камеры. Любой аколит в шести метрах от шаттла во время его детонации, получает один удар на 2к10 Взрывного урона со свойством Оглушающее (3).

Сорви его с небес!

Аколиты могут решить сбить лихтер, чтобы уничтожить груз, убить контрабандистов, показав всем пример или по какой-то иной причине. Если у них есть тяжелое оружие, они могут сделать это сами. Или они могут использовать своё влияние, чтобы приказать одному из расчётов портового орудия использовать его против прибывающего шаттла. Сбить невооруженный транспорт в загруженном порту, конечно, очень странное действие и аколиты должны быть убедительными командирами (**Сложная (-10) проверка Командования**), чтобы подобное получилось. Лихтер типа Арвий полностью беззащитен против мощных портовых лазерных пушек типа Икар и счетверенных автопушек, после которых горящие обломки шаттла падают на посадочную платформу, скорее всего причиняя дополнительные повреждения вокруг. Это также уменьшает показатель Скрытности отряда на 1к10+2.

Когда аколиты прибывают на место крушения, они находят мёртвых контрабандистов и псайкеров, вместе со стазисной камерой. Удар убивает или оставляет без сознания всех рядом стоящих. Кажется, что хорошо бронированная камера пережила катастрофу почти неповрежденной, но полученных хватило, чтобы что-то смогло вырваться наружу. Крушение повредило древний камнебетон и пласталевую поверхность станции, но совершенно ясно, что нечто проделало дыру в поврежденной поверхности, позволяющую проникнуть в погрузочные туннели внизу.

Бета-Скай 341

Проверка лихтера даст важные улики, некоторые из которых могут вести к будущим приключениям. Возможность обыскать его аколиты, скорее всего, получат только после того, как он уже будет сильно повреждён, будь это саботаж Сомния Халбриля или дело их собственных рук. Пригоршни ксенореликтов пережили падение и остались достаточно целыми, включая небольшие талисманы эльдарского производства, которые легко узнает аколит с

запретными знаниями об эльдар (умение Запретные Знания (Ксеносы-Эльдар)). В состав груза также входят три каменные таблички, расписанные ксенописьменами, которые разбиты на кусочки, если шаттл был взорван или потерпел крушение.

Если арвий был сбит, его когитаторные системы повреждены, но частично операбельны. Серьезные технические навыки (**Сложная (-10) проверка Техпользования**) потребуются, чтобы связаться с духом машины лихтера и убедить его открыть свои тайны. При успехе, аколиты смогут проверить навигационные записи и определить, что Бета-Скай прибыл с орбитальной станции Каппекс. По сумме этих знаний, аколиты могут сделать вывод (небезосновательный), что груз, откуда бы он ни прибыл вначале, сначала был перевезён на станцию, с целью спутать все попытки проследить его происхождение.

Если они проверяют судно после активации Халбрилем механизма самоуничтожения, системы окажутся в ещё более плачевном состоянии. Им придется сначала подсоединить источник энергии к корабельным системам, прежде чем пытаться получить доступ к когитаторам корабля из-за чего сложность возрастет многократно (**Очень Тяжёлая (-30) проверка Техпользования**).

Вне зависимости от того, аколиты или Халбриль уничтожат лихтер, трупы будут выглядеть плохо, обгоревшие и посеченные осколками, если вообще не разорванными на куски. Среди останков команды находятся четыре бледные тощие фигуры, на плоти которых выклеймлены рунические печати. Псайкер может легко почувствовать вонь Варп в этом месте, а также быстро опознать (**Обыденная (+20) проверка Психонауки**) в мертвецах псайкеров. Кроме того, должным образом подготовленный аколит может с некоторыми усилиями и знаниями в демонологии (**Серьёзная (+0) проверка Запретных Знаний (Демонология)**) понять, что клейма нужны для того, чтобы уберечь субъекта от нечестивых созданий. Аналогичные руны выгравированы на поверхности стазис камеры, необходимой для того, чтобы держать в ней подобную сущность. Серебряные цепи, которыми когда была стянута стазис-камера, разорваны и при тщательном исследовании на каждом звене можно увидеть вытравленные микроскопические руны связывания.

Адский груз

Если аколиты прибывают к месту, где оставили груз слишком поздно, демонхост Сувфаирас уже вырвался на свободу из своей стазис тюрьмы и убил псайкеров призванных держать его там (см. **Бета-Скай 341**). Если аколиты вступят в бой с контрабандистами, когда они будут на пути к тайнику, те будут драться отчаянно. Преступники чётко понимают, какая судьба ждет их, попадись они с таким грузом. Чтобы представить контрабандистов можно взять профиль подрядного лазгана со страницы 543 и профиль варп-призывателя со страницы 505 для псайкеров. Псайкеры должны концентрировать всё своё внимание на стазис-камере, чтобы демонхост не сбежал, поэтому они не принимают участия в сражении до тех пор, пока не атакованы напрямую. Если любой из них убит или ранен, демонхост использует эту ситуацию, чтобы вырваться и быстро убить остальных псайкеров, а затем сбежать в туннели. После нескольких раундов должно стать понятно, что аколиты победят преступников, это приведет псайкеров на грань безумия с аналогичными последствиями. Стать свидетелем высвобождения демонхоста невообразимо ужасно, что требует проверки против настоящего ужаса (**Страх (3)**). Даже если аколиты останутся в сознании достаточно надолго, чтобы атаковать Сувфаираса, тот попросту проигнорирует их и сбежит в туннели, хотя и может задержаться ненадолго, чтобы обрушить свою ярость или использовать психическую силу, замедляя любых преследователей.

Истинные имена

Демон может быть известен под сотней имен и титулов на тысячах миров, но у него только одно Истинное Имя. Оно рождается в безумии Варпа, а не из человеческого языка. Поэтому эти имена чрезвычайно сложно произнести, как из-за сочетания странных звуков и структуры слогов, так и из-за силы заключенной в них. Демоны ревностно хранят их, поскольку знание Истинного Имени демона – означает власть над ним. Выяснение даже малой части Истинного Имени это серьезный прорыв для практика тёмных искусств, на которое может уйти несколько жизней. При создании и использовании демонхоста знание Имени – серьезное преимущество. Именно знание Истинного Имени часто приводят Демона к связыванию. В некоторых тёмных книгах, тяжёлых от носимого в них зла, записаны ритуалы и специальные обряды по конкретному отдельному демону, включая его Истинное Имя. Поскольку за века эти запятнанные пособия проходят через руки различных оккультистов, демонхост может быть связан снова и снова. Конечно, каждый новый раз он поселяется в новом теле, но обладает тем, же нечестивым разумом и теми, же тёмными изменениями, что сопровождают процесс.

Демонхост

Невыразимо богохульные и ужасные, демонхосты создаются, когда демона привязывают к телу человеческого существа, в результате чего образуется нечестивая и невероятно могущественная мерзость. Демонхосты могут быть созданы только при помощи сложных ритуалов и церемоний. Носитель для демона должен быть должным образом подготовленным живым человеком. Данная процедура отличается от одержимости и экзорцизм невозможен. При создании демонхоста, душа носителя приговаривается к бесконечной пытке, а демон навсегда привязывается в его плоти. Тело носителя меняется, отражая присутствие нечестивой сущности внутри и эти изменения проявляются тем сильнее, чем дольше демон обитает в этой форме. Несмотря на невероятную редкость, есть множество причин для создания демонхоста. Вредоносные культы иногда создают их, но, несмотря на возможность существовать в материальной вселенной более менее постоянно, для большинства демонов подобная привязка является ненавистным заключением, из которого они пытаются выбраться. Связывающие ритуалы, если исполнены правильно, гарантируют подчиненность создателю демонхоста, что правда, не останавливает демона от планирования мести. Радикальные инквизиторы иногда создают их, для того, чтобы допросить сущности Варпа, или, в наиболее экстремальных случаях, в качестве оружия против врагов инквизитора. В глазах инквизитора-пуританина, или даже умеренного, создание подобного существа, есть деяние, ведущее создателя к необратимому проклятью и черта, за которой нет возврата.

Демонхосты не только ужасны по своей нечестивой природе, они ещё и потрясающе могущественны. Многие проявляют ряд разрушительных порождаемых Варпом сил, которые они творят с легкостью, с которой псайкеру-человеку не сравниться. Сувфаирас опасен как любой демонхост. Высокая бледная пародия на человека, который гнется и изгибается неестественным образом, а также парит над землей. Его пальцы стали длинными когтями, которые кажется, рвут саму реальность с каждым движением. Его глаза – ужасные озера источающие свечение Варпа. К счастью для аколитов, заключение и длительный эффект от психического подавления ослабили его. И на самом деле, это единственная причина, по которой аколиты вообще могут надеяться победить его. Сувфаирас понимает это, поэтому скрывается в подтуннельных помещениях, чтобы восстановить свои силы. Но даже в своём ослабленном состоянии, демонхост сильный и смертельно опасный противник. Если столкнутся с ним, то в схватке он призовет на помощь свои зловещие силы.

Обстоятельства создания делают Сувфаираса уникальным. В дополнение к оккультным ритуалам и варповству применявшемся для привязывания демонхоста, тот, кто создавал Сувфаираса использовал амулеты и инструменты имеющие ксенопроисхождение. Они покрывают плоть монстра, наряду с обрывками ритуальной одежды и цепями. Аколиты даже с поверхностными знаниями в демонологии (**Ординарная (+10) проверка Запретных Знаний (Демонология)**), смогут определить, что эти вещи выбиваются из «обычной» картины. Именно эти ксенопредметы являются тем, что хочет заполучить еретех, а также делают демонхоста уникальным.

Часть III: Охота на проклятье

"Мой товар не был доставлен, как было согласовано.
Это неприемлемо".

— Сомний Халбриль,
персональный вокс-журнал

Для аколитов должно быть совершенно ясно, что демонхост представляет собой ужасную угрозу порту и улью Десолеум в целом. Впрочем, они могут не осознавать, что это на самом деле такое. Простые ощущения чуждого или небольшие познания в демонологии (**Обыденная (+20) проверка Психонауки** или **Запретных Знаний (Демонология)**) позволят игрокам почувствовать сильное присутствие Варпа около сущности и длительное его присутствие в бывшей тюрьме. Если любая из этих проверок пройдена успешно на три или более степени, то прошедший понимает, что существо сбежало и ослаблено от усилий псайкеров, державших его в подчинении, и крушения шаттла. Его силы возвращаются прямо сейчас, но аколиты не могут знать с какой скоростью и как долго займет набор оптимальной формы. И совершенно ясно, что они должны уничтожить или захватить демонхоста прежде, чем это произойдет. Изучая все обстоятельства, аколиты могут прийти к такому выводу длительными и сложными умозаключениями (**Очень Тяжёлая (-30) проверка Логики**).

В третьей части приключения аколиты вступят в гонку со временем, и, зная это или нет, ещё и параллельно с еретехом Сомнием Халбрилем, который уже сейчас преследует демонхоста с намерением захватить его для своих мерзких целей. Если демонхост сбежит, это, возможно, будет ещё хуже, чем, если в его захвате преуспеет Халбриль. Демонхост представляет моральную угрозу и достаточно страшную, чтобы обречь на проклятие бессчетное число жителей улья Десолеум. Одного лишь только вида такой сущности достаточно, чтобы стать смертным приговором для обычного жителя, чтобы не рисковать его порчей. Даже знание о подобном существе недопустимо для всякого не относящегося к высшим эшелонам Имперской власти, вне зависимости от степени понимания. Аколиты же на службе инквизитора имеют право на такие знания.

Следуя за демонхостом

Независимо от того как прошли предыдущие события, демонхост сбегает в туннели и аколиты просто обязаны преследовать его, если они надеются остановить проклятое нечто от сотворения невыразимых разрушений. К счастью, демонхост всё ещё ослаблен, что дает аколитам шанс остановить его, до того как он станет слишком силён.

Есть несколько методов, с помощью которых аколиты могут выследить и обнаружить его и МИ должен дать им разумный шанс преуспеть с разработанным ими планом. Если группа включается псайкера, этот персонаж может использовать свои потусторонние силы, чтобы найти неестественный след существа. Псайкер, который обратится

к своему чутью (**Серьёзная (+0) проверка Психонауки**), с уверенностью почувствует, что демонхоста был в данном месте, ощущая давящую порчу Варпа, которую он оставляет за собой. Чем ближе они подходят, тем сильнее это ощущение становится. Аколиты без психонических талантов, всё же могут попытаться выследить демонхоста при более тщательном обследовании (**Сложная (-10) проверка Бдительности**) по неестественной ауре, задерживаются после его пребывания, от которой восстает реальность. Серый иней на стенах туннеля, запах горелой плоти и слабые отголоски нечеловеческих криков, вот лишь некоторые из влияний, что может заметить даже аколит без дара псайкера. Если же персонаж обладает тайными знаниями по демонологии (Запретные Знания (Демонология)), то он получает +10 на проверки.

Другая возможность, это идти по следам разрушений, которые оставляет за собой взбешенный демонхост после своего пробуждения. Аколиты далеко не единственные люди, находящиеся в тоннелях и когда они следуют за демонхостом, то находят свежие трупы рабочих, тлеющие остовы торговых караванов и даже выпотрошенные и сожжённые останки вооруженных бандитов. В дополнение к тому, что это дает яркий след, эти встречи могут быть использованы, чтобы показать насколько опасен демонхост даже в своей ослабленной форме.

МИ может включить нескольких выживших, разбросанных среди этих сцен опустошения. Эти несчастные, израненные не только телесно, но ментально и духовно, из первых рук показывают всю мощь и ярость демонхоста. Они могут указать аколитам правильное направление, если это требуется. Это также оставляет за группой решение о том, помочь этим выжившим, оставить их на произвол судьбы или оказать милость Императора. Оказаться лицом к лицу с демонхостом — значит привлечь к себе духовную порчу и безумие, и казнь выжившего может быть одновременно милосердием и необходимостью, чтобы оставить других в безопасности.

Глубокие туннели

Нижние туннели, иногда называемые Подпорт, состоят из широкой сети переплетающихся проходов, комнат, лифтов и хранилищ. Нижние туннели давно заброшены и пришли в упадок, хотя когда-то выполняли ту же функцию, что и разгрузочные туннели. Одни коридоры полностью обесточены, а другие тускло освещены непонятно кем расставленными электрическими факелами и люминосферами. Далекие животные крики и капель непонятных жидкостей нарушают тишину при передвижении по подтоннелью. Некоторые помещения покрыты тысячелетней ржавчиной и коррозией. Аколиты могут пройти мимо высохших трупов, обрушившихся туннелей и даже поселений из лачуг, населенных недоверчивыми к чужакам потомками разорившихся пустоходов.

Повсюду разбросаны забытые или украденные века назад товары, мелочь собирают местные обитатели. О действительно ценных находках ходят легенды, что привлекает искателей сокровищ со всего улья.

МИ может использовать нижние туннели, чтобы дать улики для будущих приключений. Например, оставшийся нетронутым тайник незаконных товаров Мрачной торговли. Можно найти запас оружия, если группа очень нуждается в амуниции или лучшем вооружении. Аколиты могут найти улики по другой незаконной торговли или, возможно, выяснить личность предполагаемых получателей так и не сумевших выбраться из нижних туннелей, обнаружив их останки. См. стр. 538 о продолжении расследований.

Возможное столкновение: Засада!

Это столкновение необязательно, МИ может включить его в любое время, когда аколиты спустятся в нижние туннели. Проход, по которому они шли, выходит в широкое помещение заполненное кучами старых ящиков и запчастей. На полпути через комнату раздается кровожадный рык и из укрытий выпрыгивает толпа грязных уродливых людей в изодранной рабочей форме и комбинезонах, размахивая кривыми клинками и старыми огнестрельным оружием. Эти сумасшедшие ублюдки — остатки разорившейся артели моряков или безклятвенные изгои рабочих кланов. Это должен быть легкий бой, на 1 уровень ниже среднего уровня опыта группы. Используйте профиль отброса на 485 странице, в качестве этих агрессивных вырожденцев. Также это столкновение можно изменить, в зависимости от того насколько длительным и сложным оно требуется.

Покупатель

Независимо от того, знают об этом аколиты или нет, Сомний Халбриль также охотится за демонхостом. У него есть эфироскоп — мистический сканер засекающий присутствие Варпа. Используя это устройство, архи-еретех может идти по следу демонхоста практически также как псайкер, заменяя психическую чувствительность техническими навыками (проверка Техпользования вместо Психонауки). Его основная задача в данный момент: захватить демонхоста, наиболее ценный из заказанных "товаров", и спасти все, что сможет от несостоявшейся сделки. Сведущий во многих областях, в запретных знаниях в частности, Халбриль, не специалист-демонолог и связывание демонхоста для него — непредвиденная трудность.

Его план состоит в том, чтобы натравить своих людей на демонхоста и пока он будет отвлечен, прочитать вслух из книги «От Уничтожения» запрещённый текст. Этот фолиант содержит в себе Истинное Имя существа, а также специальные обряды связывания и контроля над ним. Халбриль хочет связать демонхоста и подчинить его своей воле, таким образом, это снимет необходимость в предосторожностях, вроде стазис-камер и пси-стражников.

Группа Халбриля включает трех боевых сервиторов (см. страницу 488), пять подрядных лазганов и пару учеников — адептов Культа Механикум Десолеума (см. страницу 543 с их профилем). Порог угрозы этой группы должен быть соответственно увеличен для опытных или подготовленных боевых групп аколитов.

Знание о том, что они идут наперегонки с другой группой отличный способ добавить напряжённости в эту часть приключения. Если аколиты ещё не подозревают о вовлеченности Халбриля, МИ может столкнуть две группы друг с другом во время поисков демонхоста, например, обе одновременно окажутся у последней жертвы монстра. МИ также может сделать проверку Секретности группы и при провале Халбриль оставит кого-то из своих людей в качестве засады на аколитов. Он не желает терять время и позволить своей собственности выскользнуть из рук, а также не хочет быть втянутым в затяжной бой. Если аколиты атакуют или попытаются задержать его, нетерпеливый еретех прикажет нескольким своим слугам убить надоедливых аколитов, пока он продолжит преследование с оставшейся свитой.

Исчисление

В конечном итоге, отряд встретится лицом к лицу с демонхостом, вступив в трехстороннюю битву с ним и Халбрилем. От того насколько успешны аколиты были при выслеживании демонхоста, зависит то, насколько быстро они нагонят его, но всё остается на суд МИ. Если игрокам нравится исследовать нижние туннели, то эта часть приключения может продолжаться какое-то время. Но если аколиты уже ранены, устали или истратили большую часть провизии и амуниции, то для них предпочтительнее угодить в финальную схватку раньше, чем позже.

Сувфаирас настолько же умён, насколько и злобен, так что как только поймет, что аколиты нагоняют его, то, скорее всего, устроит засаду и подождет, чтобы атаковать, а потом отступить, прежде чем у аколитов появится шанс перегруппироваться и контратаковать. По желанию МИ, до финальной битвы у аколитов может произойти несколько стычек с демонхостом. А если нет, МИ может рассказать о криках далеко впереди, звуках рвущегося металла, о неожиданном падении температуры, смутных тенях, о таинственных шёпотах и других впечатлениях, чтобы усилить беспокойство во время охоты. Их же можно использовать, чтобы усилить напряжение и ужас финальной части приключения, когда демонхост появляется неожиданно, чтобы навредить немного аколитам, прежде чем исчезнуть дальше в туннелях. Аколиты могут обнаружить, что охотятся уже на них, а они борются изо всех сил, только чтобы выжить против могущественного противника. Демонхост может неожиданно появиться, проломив пол или потолок, или использовать свои силы, чтобы изводить группу, ослабляя их морально и физически. Аколиты должны проходить проверку на Страх, каждый раз, когда встречаются с Сувфаирасом, главным образом потому, что между явлениями он преображается в новую, ещё более отталкивающую, форму.

Проведение битвы

В последнее сражение вовлечены аколиты, Сувфаирас и Халбриль с остатками его сил. Есть две основные перспективы развития боя: или аколиты прибудут к уже начавшейся битве Халбриля и Сувфаираса, или аколиты загонят демонхоста первыми, а Халбриль и его люди прибудут и вступят в сражение несколькими раундами позже. Прибытие последними в бой, может быть преимуществом для аколитов, поскольку это позволит им осторожно выбирать цели и использовать происходящие события к своей выгоде. Но это же увеличивает риск того, что аколиты превратятся в сторонних наблюдателей, и сделает их действия второстепенными. Поэтому рекомендуется сначала столкнуть аколитов с Сувфаирасом, если только они уже не ранены или находятся в ином невыгодном положении. Сувфаирас может остановиться и вступить с ними в противостояние, используя свои силы, чтобы уничтожить аколитов и тем самым окончательно сбежать, когда станет ясно, что их преследование слишком упорно. Сувфаирас попытается застать аколитов врасплох, или сидя в засаде, или атаковав из неожиданного места, например, пробившись сквозь стену туннеля. Если же аколиты были успешны в выслеживании Сувфаираса и у них есть хитрый план, они могут вынудить демонхоста лишь обороняться.

После 4-5 раундов прибывают Сомний Халбриль и выжившие помощники. МИ должен включить их как ему необходимо, в зависимости от того как проходит битва. Демонхост превосходит аколитов даже в ослабленном состоянии и вмешательство Халбриля, на самом деле, может сыграть на руку. Халбриль предпочитает не оставлять свидетелей и половина его группы атакует аколитов, пока остальные нападают на Сувфаираса. Халбриль может выполнить ритуал связывания и подчинения воле, в то время как демонхост слаб и отвлечен. Халбриль призывает своих людей не повредить артефакты, так как очень хочет получить уникальное слияние тронутой Варпом плоти и ксено-реликтов.

Эта беспорядочная битва на первый взгляд кажется довольно сложной в управлении. Как всегда, МИ должен помнить о том, что в центре должны быть аколиты. Вместо того чтобы тратить время на бросание атак и другие действия всех НИП, МИ может делать это лишь тогда, когда они направлены на аколитов, описывая остальное повествовательно. С учетом этого, бой должен быть достаточно управляемым.

МИ должен убедиться, что Халбриль сбежит с поля боя, поскольку архи-еретех играет некоторую роль в будущих приключениях **Dark Heresy**. Как только станет очевидным, что всё пошло против него или если его серьезно ранят, Халбриль сбегает, оставляя своих людей умирать. Это может быть прыжок в разрушающийся проход, который он обрушивает за собой; шаг в бездонный пролом в полу или как могло показаться, его полное испепеление энергетической вспышкой. Самого по себе Сувфаираса должно быть более чем достаточно, чтобы захватить всё внимание аколитов, так что Халбриль, скорее всего, сможет сбежать без особых проблем и исчезнуть во тьме пока никто не смотрит. Если аколиты сделают Халбриля основной целью для уничтожения, его особенность "Затронутый Судьбой", позволит ему сжечь порог Судьбы, чтобы избежать неминуемой смерти.

Завершение и награды

"Они посмели помешать моей работе. В случае если это повторится и повлияет на другие мои поставки, будет необходима более резкая ответная реакция"

— Сомний Халбриль,
персональный вокс-журнал

Сувфаирас могучий и хитрый противник и вполне возможно в неразберихе последней битвы ни аколиты, ни Халбриль не смогут его подчинить. Если всего его враги выведены из строя, Сувфаирас вновь скроется в недрах улья. Аколиты, конечно, могут найти небольшое утешение в том, что они помешали планам архи-еретеха, но свободный демонхост внутри улья Десолеум, это серьезная забота, которая требует оперативных действий с их стороны. Скорее всего, аколиты решат (и это будет разумно), что время осторожничать прошло. Чтобы что-то сделать с демонхостом, они могут заручиться поддержкой слуг Империума, например, попросить Адептус Арбитрес или санкционариев установить блокпосты вокруг порта. Возможно, они предпримут действительно решительные действия в отношении демонхоста, доходящие вплоть до того, что сославшись на полномочия их инквизитора, аколиты прикажут уничтожить Порт-Гир с помощью орбитальной бомбардировки. Подобное возможно, но очень опасно и конечно создаст аколитам ряд новых врагов, включая Консорциум. Но даже если Халбриль отступил, а демонхост уничтожен — у аколитов нет времени на отдых, их работа не знает конца.

Дальнейшие приключения

Даже если аколиты изгнали демонхоста Сувфаираса и остановили планы Халбриля, ни одну ересь нельзя до конца искоренить. В конце каждого расследования есть ниточки, которые ведут к новым заговорам, врагам и опасностям. Это приключение не исключение и есть несколько возможностей по продолжению расследования. Аколиты могут взять инициативу в дальнейшем расследовании в свои руки, а МИ должен награждать игроков за их усилия с помощью новых улик и похвал от инквизитора (или осуждений из-за провала). Игроки часто ведут расследование в неожиданном направлении, так что МИ должен оставаться гибким и готовым адаптироваться под действия аколитов. Их преследование торговли ксеноартефактами в данном приключении лишь первый шаг к открытию ещё больших угроз и дальнейшее расследование может, в конце концов, принести плоды. Будущие приключения, утянут аколитов ещё глубже в эти тёмные воды, когда им придётся иметь дело с другими артефактами, обрушившимися на человечество и мертвой расой, что изготавливает их.

Демонхост

Если Сувфаирас сбежит, то весьма вероятно возьмется за поиски тех, кто его связал, чтобы отомстить. Если аколиты последуют за демонхостом, для них это возможность выйти на главный источник контрабанды Безликой Торговли в улей Десолеум. Если аколитам удастся уничтожить демонхоста, то они достигнут серьезной победы в битве против врагов Человечества. Впрочем, времени пировать немного из-за многочисленных оставшихся без ответа вопросов. Наиболее беспокоящий — происхождение демонхоста. Аколиты могут взять на себя установление источника по горячим следам. А если нет, инквизитор может приказать им сделать это после их доклада о событиях в приключении. Логичнее всего начать с Каппекс Орбитальной, откуда прибыл лихтер 341 Бета-Скай. В первую очередь группа должна найти истинных владельцев шаттла и узнать, как запрещённые артефакты доставлялись на орбиту. Контрабандисты Сабельщиков жесткие люди, готовые во что бы то ни стало остановить расследование аколитов, так что игроки могут столкнуться с наёмными убийцами, саботажем систем жизнеобеспечения и другими потенциально смертельными препятствиями.

Еретех

Неважно, сумеет ли Сомний Халбриль уйти с демонхостом или без него, он переживёт приключение и сбежит от аколитов. МИ может передать им от его лица соответствующее раздраженное прощание, когда будет исчезать во тьме. А сбежав, начнет планировать новый шаг. Если демонхост уничтожен, это поставит аколитов в сложную ситуацию. Нужно решить что делать: преследовать еретеха или выследить место, откуда прибыл демонхост, начиная с лихтера 341 Бета-Скай. Если Халбриль осуществит свой план по связыванию Сувфаираса, он должен стать приоритетной целью для аколитов, а преследование и попытки помешать нарушить его планы, какими бы они ни были. Халбриль крайне изобретательный противник и выследить его будет нелегко. Аколиты должны столкнутся с множеством препятствий, а поиски Халбриля приведут их к будущим издаваемым приключениям **Dark Heresy**. С другой стороны, если Халбриль сожжет очко из своего порога Судьбы чтобы выжить, то аколиты могут посчитать его мертвым. Это сделает неожиданным поворотом его появление в будущих приключениях. Он даже может попытаться перетянуть аколитов на свою сторону, увидев в них стоящих помощников.

Белоручки

Несмотря на смерть Гельдзяня, он далеко не единственный дворянин, вовлеченный в ереси Мрачной торговли. Аколиты могут вернуться в Зенит, чтобы расследовать преступления других высокородных. Проверяя его записи или допрашивая его самого, аколиты могут получить имена или другую информацию, относящуюся к другим покупателям Хольтейна. Противостояние им может привести к расследованию совсем другого рода, так как дворяне прибегнут к сотрудничеству с целью скрыть улики, пустить аколитов по ложному следу и даже организовав их "исчезновение". Альтернативный вариант, вступить в противоборство с Личиками ради информации. Конфликт с крупной бандой улья — рискованное предприятие даже для опытных аколитов. Мудрые аколиты могут попытаться проникнуть в банду, вместо того чтобы прибегать к силе. Выясняя то, что им нужно, они могут выведать и другие их грехи. Это может стать началом серии приключений по всем уровням улья Десолеум, от вершин Зенита до глубин подулья. Это также может стать прекрасной возможностью завербовать агентов внутри банды или тех с кем Личики осуществляют свои ужасные сделки. Новые персонажи игроков могут даже быть из банды и вступить в ряды аколитов.

Артефакты

В конце приключения аколиты, скорее всего, будут обладателями двух ксено-реликвий: черного шара взятого из кабинета Гельдзяня и мумифицированная рука пришельца найденная среди товаров Хольтейна. Хольтейн и Сомний Халбриль имеют множество разнообразных источников. Поиски источника этих объектов, как и места, откуда прибыл демонхост, могут увести аколитов в противоположных направлениях. Хольтейн имеет множество поставщиков и контактов внутри Сабельщиков, и те объекты могли взяться от разных людей. Как только аколиты прибудут на Каппекс Орбитальную, то обнаружат, что лихтер 341 Бета-Скай транспортировал товары многих торговцев, что в свою очередь раскроет широкую сеть контрабанды и ереси. Выяснение большего об этой конспирации Безликой Торговли и природы тех древних нечеловеческих предметов, может стать основанием для многих будущих приключений.

Награды

Аколиты должны зарабатывать от 300 до 450 очков опыта за каждую сессию в зависимости от своих действий. Каждый аколит, вовлечённый в уничтожение демонхоста Сувфаираса, получит +3 Влияния.

Любой аколит, вовлечённый в уничтожение Порт-Гира, получит талант Враг (Консорциум). По решению МИ, аколиты, которые проведут встречу с Лансом Гельдзянем в жестокой манере, могут получить талант Враг (Дом Гельдзянь) или даже Враг (Дворянство Зенита), если их действия особенно разрушительны. И наоборот, если они были очень тактичны и стремились помочь, МИ может предоставить им талант Связи. Аколиты, которые проведут достаточно много времени, исследуя Порт-Гир, должны получить талант Учёное Знание (Порт-Гир). Наконец, любой аколит кто нанесёт ранение в голову представителю Личиков, получит талант Враг (Заоблачники).

МИ должен также оценивать действия группы, чтобы определить любые дополнительные изменения Секретности группы сверх тех, что были описаны выше. Поддержание прикрытия в течении приключения должно увеличить показатель как минимум на 1к10. Если он упадет ниже 20 в результате открытых действий, то попытки действовать скрытно могут стать очень сложными при их возвращении в улей.

НИП

Это приложение содержит профили и дополнительную фоновую информацию по неигровым персонажам **Тёмных Стремлений**. Если нужно, дополнительные НИП могут быть найдены в **Главе XII: НИП и противники**.

Демонхост Сувфаирас

Как все демонхосты, Сувфаирас отвратительное и нечестивое создание, само существование которого бросает вызов природе. Сувфаирас уникален тем, что, кроме серебряных цепей и оккультных клейм, которые связывают и покрывают тело носителя, его богохульную фигуру украшают амулеты и талисманы ксено-происхождения. Невозможно утверждать были ли эти объекты предназначены для подобного или

еретики, связавшие Сувфаираса, использовали их по-новому.

Иногда демон может соблаговолить поселиться во плоти смертного, но для большинства обитателей Варпа такое состояние сродни заключению. И действительно, Сувфаирас в своем нынешнем виде был случайно создан неизвестной группой, которая очевидно обладала могущественным и ужасным знанием. После побега из своей стазисной тюрьмы, первоначально Сувфаирас ослаблен, возможно, из-за остаточного эффекта психонического хора державшего его в подчинении. Всегда злобный и кровожадный, его первым делом стало уничтожение его надсмотрщиков. Теперь он бродит по глубоким тоннелям, медленно набирая силы и строя козни для своих захватчиков. Даже если его тело уничтожат, демон запомнит каждую деталь и обязательно вернется вновь чтобы осуществить свою месть.

Демонхост Сувфаирас (Мастер) 33

Г 7 14 (01-10) | Пр 7 14 (11-20) | Лр 7 14 (21-30) | К 7 14 (31-70) | Пн 7 14 (71-85) | Лн 7 14 (86-00)

HP	НС	С 8
52	35	55
В 7	Лов	Инт
45	18	53
Вос	СВ	Общ
45	55	15
	Вл	
	31	

Полу. 2 | Полн. 4 | Натиск 6 | Бег 12 | Угроза 40

Когти | Класс Рукопашное

Дальн. — | Скор. — | Урон 1к10+10²+6С (У)

Проб. 2 | Обой. — | Перез. — | Вес — | Дост. —

Особенности: *Калечащее (3)*

Умения: Психонаука (Общ) +30

Таланты: Неостановимый Натиск, Яростный Натиск, Варп-чувство

Черты: Ужасающее Присутствие (20), Демонический (3), Ночное Зрение, Страх (2), Потусторонний, Ховер (1)†, Размер (5), Псайкер (ПР 4), Сверхъестественная Сила (3)

† Сувфаирас, существо немыслимой силы, мало обременённое законами физики и ему не требуется использовать какое-либо действие Движения для парения.

Психосилы: Кровоизлияние, Разрывающий Разряд, Самопроизвольное Возгорание, Телекинетический Щит, Варп-скорость

Снаряжение: Покрытая рунами плоть, цепи и талисманы ксеносов

Зановорожденный: Представленный профиль Сувфаираса является его ослабленным состоянием, в котором с ним сталкиваются аколиты. Если требуется, МИ может увеличить характеристики Сувфаираса минимум на 10, увеличить черту Демонический до 4 и прибавить +1 к его пси-рейтингу.

Архи-еретех Сомний Халбриль

Сомний Халбриль худший вид еретеха. С тех пор как его изгнали из рядов Механикум за несанкционированные исследования ксеноанатомии, его эксперименты стали ещё более чудовищными. Одержимость гибридизацией человека и ксеносов, которая, как он считает, откроет пусть к совершенству превосходящий даже перспективы машин. Хотя, благодаря знаниям Культа Механикус и явной кибернетике, Халбриль может сойти за посвященного техножреца, однако если присмотреться, то откроется ужасная правда. Сам Халбриль и есть свой самый многообещающий подопытный, заменив большую часть своей оставшейся плоти ксено- и искусственно выращенными гибридными трансплантатами. Он очень ждет прибытия демонхоста, чтобы исследовать ксено-реликвии использованные во время связывания его смешанной с Варпом плоти.

Сомний Халбриль (Мастер) 22

Г 01-10	Пр 11-20	Лр 21-30	К 31-70	Пн 71-85	Лн 86-00
6	10	10	10	10	10

НР	НС	С
40	45	45
В	**Лов**	**Инт**
55	35	60
Вос	**СВ**	**Общ**
40	55	20
Вл		
43		

Полу. *3* **Полн** *6* **Натиск** *9* **Бег** *18* **Угроза** *35*

Плазменный пистолет **Класс** *Пистолет*

Дальн *30 м.* **Скор** *О/2/–* **Урон** *1к10+8 (Э)*

Проб *6* **Обой** *10* **Пз** *3 Полн.* **Вес** *4 кг* **Дост** *ОР*

Особенности: *Максимальное, Перегревающееся*

Силовая булава **Класс** *Рукопашное*

Дальн. — **Скор.** — **Урон** *1к10+8$^{+6С}$ (Э)*

Проб *4* **Обой** — **Перез.** — **Вес** *3,5 кг* **Дост** *ОР*

Особенности: *Силовое Поле, Шоковое*

Умения: Бдительность (Общ), Логика (Инт) +10, Медика (Инт) +20, Запретные Знания (Адептус Механикус, Демонология) (Инт) +20, Техпользование (Инт) +20

Таланты: Крепкий Орешек, Шок Люминена, Искусный Стук, Истинная Стойкость

Черты: Ночное Зрение, Машина (1), Регенерация (1), Затронутый Судьбой (3)

Снаряжение: Мантия с ячеистой подкладкой, эфироскоп, комби-инструмент, несколько душевредных книг, портативный вокс, противогаз

Кибернетика: Бионическая правая рука, имплантат Конденсаторы Люминена, имплантат Механикус, медицинский механодендрит, вспомогательный механодендрит

Еретех Экстремис: Когда Сомний Халбриль атакует персонажа с большим количеством кибернетики (например, сервитора или техножреца) или совершает Меткую Атаку в бионику, он может сделать проверку Техпользования (НС или НР) вместо обычной проверки Навыка Рукопашной или Навыка Стрельбы.

Закс Хольтейн, член Мрачной торговли

Безжалостный и амбициозный, Закс Хольтейн осквернил нечестивой контрабандой дюжину миров. Его бизнес в улье Десолеум до сих пор были довольно прибыльными, а с помощью Личиков выступавших в качестве посредников, он был связан с многочисленными богатыми дворянами. В то же время Хольтейн торгует разнообразным товаром, как и большинство торговцев его рода занятий, его специальность ксенооружие. Забавно, но Хольтейн никогда не использует ксенооружие сам.

Закс Хольтейн (Элита) 18

Г 01-10	Пр 11-20	Лр 21-30	К 31-70	Пн 71-85	Лн 86-00
4	7	7	7	7	7

НР	НС	С
41	50	37
В	**Лов**	**Инт**
43	40	38
Вос	**СВ**	**Общ**
41	40	37
Вл		
—		

Полу. *4* **Полн** *8* **Натиск** *12* **Бег** *24* **Угроза** *20*

Болт-пистолет **Класс** *Пистолет*

Дальн *30 м.* **Скор** *О/2/–* **Урон** *1к10+5 (Р)*

Проб *4* **Обой** *8* **Пз** *1 Полн.* **Вес** *3,5 кг* **Дост** *ОР*

Особенности *Разрывное*

Автопистолет **Класс** *Пистолет*

Дальн *30 м.* **Скор** *О/–/6* **Урон** *1к10+2 (У)*

Проб *3* **Обой** *18* **Пз** *1 Полн.* **Вес** *1,5 кг* **Дост** *СР*

Особенности —

Умения: Бдительность (Общ), Уклонение (Лов) +10

Таланты: Независимое Прицеливание, Выхватить Оружие, Быстрая Перезарядка, Обоерукий воин

Снаряжение: Флак-броня под кожаной курткой, 2 дополнительные обоймы для болт-пистолета, 2 дополнительные обоймы экспансивных пуль (их эффект уже включён в профиль автопистолета), шприц и 3 дозы стимма, мульти-ключ, фотолинзы, портативный вокс, лазерный прицел (установлен на болт-пистолет)

Эксперт-Стрелок: Когда атакует двумя пистолетами, Хольтейн может поменять результаты проверок Навыка Стрельбы прежде чем принять результаты атаки.

Скиннер (Элдрик Хавофаст), лидер банды Личиков

Младший сын древнего и уважаемого Дома Хавофаст, Элдрик заставлял своих родственников возмущаться с ранних лет. Он сбежал в нижние уровни улья, где вступил в банду Личиков после того как смертельного ранил на дуэли своего старшего брата. Теперь Элдрик известный как "Скиннер" свободно предается своим жестоким и садистским порывам. Даже среди безжалостных Личиков, Скорняк имеет плохую славу.

Умения: Обаяние (Лов) +10, Уклонение (Лов) +10
Таланты: Мастер Клинка, Искушённый, Выхватить Оружие

Снаряжение: Замаскированная ячеистая броня, заметная и стильная одежда, 2 дополнительные обоймы бронебойных пуль (их эффект уже включён в профиль автопистолета).

Садист: Раз в ход, когда Скиннер наносит Критический Урон, у него появляется дополнительное Полудействие, которое должно быть использовано до конца его хода.

Бандит Личиков

В отличие от других бандитов и рабочих среднеулья, заоблачники на самом деле видели небо, и, разумеется, считают себя много лучше массы ульевой черни. Личики доводят это чувство превосходства до крайности, становясь хищниками по отношению к простолюдинам, когда они начинают охотиться и пытать их для собственного развлечения. Они всегда очень сильно гордятся своим внешним видом, как и все заоблачники, но особенно ценят свои безупречные юношеские лица. Его повреждение — верный способ вызвать гнев личика и тех его соратников, кто может это засвидетельствовать. Каждый, кто оставит шрам на лице Личика станет его врагом на всю жизнь.

Умения: Обаяние (Лов)
Таланты: Искушённый
Снаряжение: Замаскированная ячеистая броня, заметная и стильная одежда

Подрядный Лазган

Насилие постоянно в 41-ом тысячелетии и до тех пор, пока деньги капают, недостатка в наемниках, дерущихся за чужое дело, не будет. И хотя у наёмников обычно нет доли в деле, для которого они наняты, проклятье, безусловно, настигнет и их, прими они плату из рук еретиков.

Подрядный Лазган (Рядовой) 10

Г 01-10	Пр 11-20	Лр 21-30	К 31-70	Пн 71-85	Лн 86-00
4 8	4 8	4 8	4 8	4 8	4 8

НР	НС	С
35	37	35
В	**Лов**	**Инт**
41	32	28
Вос	**СВ**	**Общ**
35	32	25
Вл		
—		

Полу. *3* | **Полн.** *6* | **Натиск** *9* | **Бег** *18* | **Угроза** *4*

Лазган — **Класс** *Ручное*

Дальн *100 м.* | **Скор.** *О/3/–* | **Урон** *1к10+3 (Э)*

Проб. *0* | **Обой.** *60* | **Пз** *1 Полн.* | **Вес** *4 кг* | **Дост.** *ОБ*

Особенности: *Надёжное*

Таланты: Негде Прятаться

Снаряжение: 2 дополнительных блока питания для лазгана, флак-броня

Писец

В Порт-Гире, писцы горбатятся над плит-столами переделанными из палуб в мигающем свете электросвечей, документируя торговлю и бизнес Порт-Гира во всех деталях.

Писец (Рядовой) 8

Г 01-10	Пр 11-20	Лр 21-30	К 31-70	Пн 71-85	Лн 86-00
– 2	1 3	1 3	1 3	1 3	1 3

НР	НС	С
20	20	25
В	**Лов**	**Инт**
25	20	35
Вос	**СВ**	**Общ**
30	30	25
Вл		
—		

Полу. *2* | **Полн.** *4* | **Натиск** *6* | **Бег** *12* | **Угроза** *2*

Нож — **Класс** *Рукопашное*

Дальн. — | **Скор.** — | **Урон** *1к5+2^{6C} (У)*

Проб. *0* | **Обой.** — | **Перез.** — | **Вес** *1 кг* | **Дост.** *ИЗ*

Особенности: —

Умения: Учёное Знание (одно любое)

Снаряжение: Залитая чернилами тяжёлая мантия, автоперо, писчий прибор, дата-планшеты

Адепт Культа Механикум Десолеума

Халбриль соблазнил этих молодых адептов Марсианского Духовенства, обещаниями секретных и тайных знаний.

Адепт Культа Механикум Десолеума (Рядовой) 9

Г 01-10	Пр 11-20	Лр 21-30	К 31-70	Пн 71-85	Лн 86-00
1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4

НР	НС	С
30	30	30
В	**Лов**	**Инт**
35	25	35
Вос	**СВ**	**Общ**
30	35	20
Вл		
—		

Полу. *2* | **Полн.** *4* | **Натиск** *6* | **Бег** *12* | **Угроза** *3*

Лазган — **Класс** *Ручное*

Дальн *100 м.* | **Скор.** *О/3/–* | **Урон** *1к10+3 (Э)*

Проб. *0* | **Обой.** *60* | **Пз** *1 Полн.* | **Вес** *4 кг* | **Дост.** *ОБ*

Особенности: *Надёжное*

Двуручное оружие — **Класс** *Рукопашное*

Дальн. — | **Скор.** — | **Урон** *2к10+3^{6C} (Р)*

Проб. *0* | **Обой.** — | **Перез.** — | **Вес** *7 кг* | **Дост.** *ДЕ*

Особенности: *Несбалансированное*

Умения: Техпользование (Инт)

Таланты: Искусный Стук

Снаряжение: Мантия техно-саванта, комби-инструмент

Кибернетика: Имплантаты Механикус

Глава XIV: Скорбь мертвых

Искаженное тело бледного человека изменялось, пока он снимал маскировочный плащ, необходимый ему для рискованных вылазок в верхний улей. Отсюда, из своего проржавевшего бастиона, возвышавшегося среди сточных вод, Ферру Фэйн управлял Благословленной Плотью, а вскоре будет повелевать всем Десолеумом. Ничто не могло остановить его возвышения; это было неотвратимо как само разложение. Даже его брат-предатель Дарнис, что осмелился украсть осколок древнего реликта, не сможет остановить это.

Фэйн всматривался в предмет из другого мира, из эпохи, предшествовавшей тому, как человек начал ходить на двух ногах. В нем была древняя сила, достаточная для того, чтобы поднять мертвых, чтобы они вновь влачили свое существование, и чтобы призвать детей Дедушки в эту реальность. Скоро он поведет мертвых и демонов в странствие по улью, превратив его в храм, достойный Чумного Повелителя.

Что-то улыбнулось в глубине артефакта. Скоро, непременно...

Торча и разложение пронизывают улей Десолеум, проникая до самого его основания. Пока движутся великие механизмы городского общества, а жители живут и умирают согласно своим древним клятвам, основы их существования рассыпаются. Обольстительная природа Варпа, отвратительное влияние ксенокультур и безрассудная ненависть меж братьями – всё это разрушает улей. В немногих местах это чувствуется так сильно, как на нижних ярусах, где отбросы общества влачат существование так, как умеют. Эти бедные отчаявшиеся массы людей жизненно важны для огромной городской промышленности, но они давно забыты и не замечаемы своими повелителями; всё это превращает дома и улицы этих несчастных в идеальное место для того, чтобы тьма пустила корни.

Инструктаж для МИ

«Не бойтесь смерти, ибо если падете вы, я подыму вас вновь, дабы продолжить наше великое завоевание»

— Ферру Фэйн, обращение к собранию «Благословленной плоти»

Приключение «Скорбь мертвых» – расследование преступлений гильдий Падальщиков улья Десолеум и, в особенности, преступлений одной гильдии, запятнанной порчей Губительных Сил. Идя по следу запретного ксеноартефакта и закулисных бандитских войн, Аколиты столкнутся с намного более ужасным врагом, что находится за гранью самой человечности. Стержнем приключения является охота на одного человека – Ферру Фэйна. Его считают ответственным за ужасные бедствия, что обрушились на его дом и обитателей Висельного проезда – разрушающейся секции города Десолеум, предназначенной для того, чтобы разбираться с трупами. Попавшие в водоворот событий после обнаружения заражённого варпом ксеноартефакта аколиты столкнутся с первыми уликами, приоткрывающими план Ферру: он желает не только украсть трупы у гильдии Падальщиков, но и оживить мертвую плоть, а также вступить в союз с ужасными силами Варпа. В конце концов, расследование приведет аколитов в глубины Подулья: здесь Ферру проводит тёмные эксперименты и богомерзкие ритуалы с разумом, дабы призвать могущественного демона.

Использование этого приключения и приключения «Тёмные стремления»

Это приключение может стать продолжением приключения **Тёмные стремления**, что можно найти в предыдущей главе. Приключение **Тёмные стремления** связано с незаконной торговлей ксеноартефактами в улье Десолеум, а значит, может быть легко связано с этим приключением через реликт, что раздобыл Ферру для усиления своих сил. Возможно, этот еретик имел какие-то связи с Мрачной торговлей, поставщиками таких артефактов, и может даже с одним из НИП в приключении **Тёмные стремления**, который, в свою очередь, мог сообщить его имя аколитам. События **Скорби мертвых** также достаточно близки к событиям **Тёмных стремлений**, и МИ может использовать некоторые из локаций обоих приключений, связывая истории воедино.

Предыстория приключения

Приключение разворачивается в секции нижнего улья, известной как Висельный проезд. Это дом для сборища гильдий Падальщиков – семей, ответственных за решение проблем с трупами многочисленных бедняков Десолеума. Пронизанный разложением Висельный проезд стал главной тропой для тех, кто желает относительно незаметно перебраться из нижнего улья в дикий Подулей. Он также стал центром торговли телами на нижних ярусах: здесь гильдии Падальщиков перерабатывают тысячи тел тех обитателей верхних уровней, кто не имел клятвенных кредитов на большее, чем поездка в один конец в Погребальные Мануфакторумы.

Висельный проезд это не только склад для трупов и место для присматривающих за ними горожан, это также дом для тысяч душ слишком бедных, чтобы жить где-то кроме как среди мертвецов. Даже по суровым стандартам нижнего улья это место – запутанная паутина руин и останков, где не хватает драгоценной энергии для освещения обветшалых улиц и скудных пищевых рационов для того, чтобы прокормить население.

Из этого прогнившего места у подножия города начала распространяться зараза ереси в лице амбициозного и порочного члена гильдии Падальщиков Ферру Фэйна. Ферру был вторым сыном дома Падальщиков Фэйн и вместе со старшим братом Тормусом и младшим Дарнисом обладал латентным даром псайкера; среди жителей Висельного проезда ходили слухи, что это результат противоестественного союза их престарелой матери и нечестивых сил. Развивавшие свой дар братья Фэйн были совращены Варпом и его обещаниями могущества, вступив в секту Призывающих Скорбь – основную еретическую силу, что контролировала множество культов Нургла в улье.

Пока Тормус завоевывал место в рядах Призывающих, затмевая достижения своих братьев, Ферру жил в Висельном проезде и плел интриги. И ему выпал шанс в виде ксеноартефакта – странного ассиметричного устройства, на которое было больно смотреть, но которое невероятно усилило его связь с Варпом и дало ему способность оживлять мертвую плоть. С надеждой на обретенные силы Ферру создал свое ответвление культа, сформировав секту «Благословленная плоть».

По мере того, как росли силы Ферру, росло и влияние «Благословленной плоти», и сейчас культ глубоко пустил корни в Висельном проезде. Лидер культа организовал выгодную торговлю телами между нижним ульем и Подульем: он крал трупы у гильдий Падальщиков для своих целей, а вещи и ненужные органы мертвых продавал Красному Шагу — расположившейся на еще боле глубоких ярусах банде. Главная цель Ферру – собрать армию оживленных мертвецов и восстать из Подулья во имя Чумного бога, множа разрушение, чтобы умилостивить его. Сейчас, он готовится к ритуалу, дабы вызвать могущественного герольда Нургла, который поведет орды мертвых.

К несчастью для Ферру его брат Дарнис привлек внимание санкционариев, чем все усложнил. Дарнис завидовал могуществу старшего брата, он мерк в сравнении с ним, подобно тому, как Ферру мерк по сравнению с Тормусом и Призывающими Печаль. Так велико было его желание славы и силы, что он украл часть ксеноартефакта и попытался сам оживить мертвых. Ужасные последствия этого привлекли аколитов в Висельный проезд и дали возможность взглянуть краешком глаза на то, какую опасность Десолеуму несет Ферру и культ «Благословленная плоть».

Обзор приключения

Приключение «Скорбь мертвых» разбито на три части:

Часть I: Путешествие в Висельный проезд

Приключение начинается с прибытия аколитов в Склеп 17, что в Висельном проезде. Их задание – расследовать факт обнаружения ксеноартефакта на месте жестокого массового убийства; кроме того, в резне, говорят, замешаны тёмные силы. Это приведет их затем к гильдиям Падальщиков и первой нити, раскрывающей планы Ферру. На месте преступления аколиты найдут тело Дарниса и фрагмент ксеноартефакта. С этого момента у них есть множество улик и подсказок, чтобы начать расследование. Их неотложной задачей должно стать выяснение того, кем был Дарнис, почему многие трупы на месте последних убийств выглядят так, будто были мертвы уже недели, и дополнительных сведений о ксеноартефакте. Жители Висельного проезда могут поначалу противиться сотрудничеству, но среди них есть те, кто знает о братьях Фэйн и может пролить свет на их планы. Одновременно с тем, как аколиты начнут свое расследование, посланные Ферру культисты начнут следить за ними, пытаясь оценить масштаб угрозы и, если представится возможность, вернуть ксеноартефакт. Как только аколиты раскроют убийство, улики должны привести их в Погребальню Фэйнов, огромный факторум, где мертвые перерабатываются ради мяса, жидкости и костей. Здесь они впервые столкнутся с открытым противодействием «Благословленной плоти», а также ужасными свидетельствами планов Ферру.

Часть II: Красный Шаг

Вторая часть приключения переносит события в Подулей и Помост, вольное поселение под властью банды Красный Шаг и ключевым перевалочным пунктом в торговле телами. Найдя доказательства продажи трупов в Погребальне Фэйнов, аколиты вынуждены будут проследовать по следам вниз, пройдя через Врата чистоты. Это массивное сооружение служит разделительным барьером между Помостом и Висельным проездом, где патрули санкционариев следят за подонками, путешествующими между ними. За Вратами аколиты найдут Помост и Красный Шаг. На первый взгляд, лидер банды Багровый Ворнас союзник Ферру, но в душе он недолюбливает лидера культа; и у аколитов есть хороший шанс или использовать его для своей цели или убрать его из игры. Их основная цель в Помосте – узнать о местонахождении убежища культа, которое, по всей видимости, находится где-то на сточной реке под поселением. Пока аколиты будут находиться в Помосте, они вновь станут мишенью для нападения культа «Благословленная плоть», так как Ферру осознал их опасность. Эта часть приключения заканчивается штурмом ожившими трупами поселения: атака организована культом и для уничтожения аколитов, и для проверки сил восставшего из мертвых воинства.

Часть III: Сердце заразы

В заключительной части приключения аколиты, совершив путешествие по мрачной реке, выведают место логова Ферру и его культа «Благословленная плоть», а также попытаются остановить ритуал призыва могущественного демона. После битвы в Помосте, рука об руку с союзниками, они спустятся в сточное болото и опустевшие руины Подулья. Это опасное путешествие само по себе: аколитам придется противостоять одичалым бандитам, семействам мутантов и незримым ужасам. Логово культа «Благословленная плоть» сокрыто на руинах огромной археотехнической платформы; это настоящая крепость, возвышающаяся из токсичных вод реки. Аколитам придется пробраться внутрь при помощи скрытности, насилия или хитрости и остановить Ферру прежде, чем он сможет вызвать герольда Нургла, который возглавит его армию оживших мертвецов.

Использование инквизиционных полномочий

Аколиты могут пожелать скрыться под личиной, чтобы повысить свой показатель Секретности. Это позволит избежать возникновения подозрений (например, у Ферру) относительно их расследования и происхождения. Если же они раскроют себя как аколитов Инквизиции, то смогут использовать свой вес в отношениях с санкционариями и иными властями улья. Тем не менее, лучше и в общении с ними проявить благоразумие: любое преимущество от раскрытия себя может быть перевешено тем, насколько много внимания это привлечет. Приключение предполагает, что аколиты ведут расследование под прикрытием, и, если ИП предпочтут скрытный поход, МИ может снабдить их поддельными документами. Есть несколько личин, которые отлично подойдут для Висельного проезда: ИП могут быть служащими Особого концерна Комбината падальщиков улья Десолеум, направленными на стажировку санкционариями, или представителями производителя сухпайков, желающими проверить качество поставляемых Фэйнами ингредиентов. Если аколиты будут укрываться под этими масками, им будет проще общаться с местными, а их враги (например, Ферру) будут не в курсе, какую угрозу они представляют. Если же их обнаружат, или они намеренно раскроют себя, МИ может применять штраф -20 в отношении всех социальных проверок при общении с местными (как и с жителями Подулья); с другой стороны они получат бонус +20 на все социальные проверки в отношении санкционариев. К тому же, если Ферру поймет, что они члены Инквизиции, он быстро отправит убийц из культа «Благословленная плоть» убрать аколитов (смотри страницу 552).

Часть I: Путешествие в Висельный проезд

«Вся грязь Десолеума льется вниз, но нельзя оказаться ниже Висельного проезда»

— Вурис Кесс, привратник Склепа 9

Приключение начинается с того, как ячейка начинает расследование появления ксеноартефакта посреди сцены массового убийства в Висельном проезде. Он был найден санкционариями среди груды тел, а глаза и уши инквизитора по всему Десолеуму сделали так, чтобы эта информация быстро дошла до аколитов. Это дело может быть связано с событиями приключения «Тёмные стремления» (Глава XIII), и аколиты могут начать следствие по собственной инициативе. Если у них есть связи среди силовых структур улья, их могут даже вызвать по приказу местных санкционариев; возможно, это станет частью этого приключения.

Если инквизитор не возглавляет группу лично, указания, что спущены аколитам сверху их хозяином, могут быть началом приключения. Если МИ желает начать приключение таким образом, прочтите или перефразируйте следующее:

До меня дошли слухи о беспокоящей меня активности у нижних границ Десолеума: там, как оказалось, нечистое влияние ксеносов достигло самых удаленных ярусов. Санкционированные вилланы, обеспечивающие соблюдение законов улья в этих бедных районах, доложили о необычном предмете, найденном на месте невероятно ужасной массовой резни, а я решил взять дело под свой контроль. Вам предстоит спуститься во тьму Висельного проезда, расследовать происшествие и принять любые необходимые меры, чтобы предотвратить дальнейшую угрозу чистоте людей, пусть и в этих заброшенных глубинах. Во имя Императора, ступайте, чтобы выполнить мое распоряжение и нести Его Волю.

Висельный проезд

Висельный проезд — это сырое и забытое место, примостившееся у нижних границ улья Десолеум. Лишь малая толика его богатств, подобно струйке песка, попадает сюда, за исключением света, еды и власти. Это дом для тысяч никому не нужных тел. Каждый день их отправляют сюда из беднейших частей города для переработки, и здесь они хранятся на огромных складах, прежде чем быть перемолотыми многочисленными Погребальными Факторумами. Сюда попадают казненные преступники, неопознанные трупы и, что самое страшное, тела тех, кто нарушил свои клятвы. Это место слишком нечисто для живых, но должно существовать, иначе город захлебнется в море своих покойников. Здесь есть несколько мест, которые могут исследовать аколиты в поисках происхождения ксеноартефакта.

Склеп 17

Для хранения трупов перед их переработкой каждая крупная семья из обитающей в Висельном проезде гильдии Падальщиков содержит здание. Каждому строению присвоено лишь цифровое обозначение, а не название: поблекшие цифры на воротах – единственный способ отличить одну заполненную трупами проржавевшую постройку от другой. Семья Фэйн владеет Склепом 17, и возможно он будет первым местом, куда попадут аколиты, наведавшись в Висельный проезд. В безуспешной попытке подражать храмам Экклезиархии, его растрескавшийся фасад оформлен в виде огромных лиц, сплетенных из древних символов и поблекших рельефов. Внутри Склепа разместился огромный приемный зал, где можно подготовиться и «встретить» тела, что переполняют пределы улья. Кроме этого, в здании беспорядочно разместились несколько кабинетов и длинные залы, заставленные стеллажами с мертвыми. Трупы измазывают консервирующей пастой, чтобы замедлить разложение, но это лишь заменяет запах гниющей плоти на более насыщенный и еще более мерзкий химический «аромат».

Каналы

Даже не смотря на то, что в Висельном проезде мертвецов больше, чем живых, немногочисленным рабочим тоже нужно место для отдыха и покоя в кратковременные периоды пересменки. Основной местный жилой блок тут известен как Каналы из-за проходящего через него постоянного потока грязной воды с верхних уровней. Ряд сборных контейнеров, нагромождённых друг на друга, расположился в конце основного конвейерного узла и простирается до стены улья. Изначально, в более богатые времена, эти контейнеры использовались для транспортировки товаров из нижнего города, но теперь стали импровизированным жильем. Прогулка по Каналам в любое время может быть опасной не только из-за местных воров и головорезов, но и из-за их ненадежной конструкции – она постоянно шатается и трясётся, когда люди проходят по ней. Внезапные наводнения также могут застать путешественников врасплох, ведь потоки жидкости сверху способны смыть случайный контейнер с его места и вызвать обрушение целой секции.

Мусорный рынок

Где есть люди, там всегда найдется место некому подобию торговли и рынков, даже в таком месте как Висельный проезд, где большинство товара – отходы с верхних уровней. Процветающий рынок хлама и мусора существует в тени Каналов, целые улочки полностью приспособлены для покупки, продажи и обмена любых отходов. Большинство предметов, что нашли свой путь на мусорный рынок, сняты с мертвых; это те немногие вещи, которые еще не успели стащить с трупов до их отправки на переработку. В результате на рынке в основном продаются мелкие побрякушки и изодранное тряпье, что может пригодиться аколитам, которые желают выдать себя за людей низшего сословия.

Костная свалка

Кроме малочисленных осколков костей и зубов, немногое обычно остается от трупа после того, как о нем позаботились в Погребальне, но иногда рабочие слишком ленивы (или слишком заняты), чтобы позаботится об этих останках, и тогда отходы выбрасываются в Висельный проезд. За века эти остатки человеческих тел собираются в кучи и, согласно какому-то негласному договору, выметаются в самый дальний закоулок уровня, известный как Костная свалка. Заполненная курганами из костной пыли и обломков, Костная свалка – скорбное и зловещее место, которого побаиваются местные. Оно привлекает некоторых безрассудных падальщиков, но большинство держится от нее подальше из-за историй об ужасных созданиях, привлеченных из Подулья запахом смерти.

Врата чистоты

Остановить нелегальную торговлю между нижними уровнями основного города и Подульем – непосильная задача для санкционариев, если принять во внимание природу нижних ярусов Десолеума и бесчисленные трубопроводы, воздуховоды, шахты и лифты, что связывают эти два региона. В Висельном же проезде была предпринята попытка сдержать местные банды (в особенности Красный Шаг) посредством создания Врат чистоты между ульем и Подульем. Это огромный, внушительный бункер, врата, расположившиеся на основном пути вниз; все иные проходы были запечатаны на километры вокруг. Одновременно это и штаб сил санкционариев, где разместилась клятвенный капитан Нильс. Лишь благодаря Вратам чистоты, которые появились в этом регионе относительно недавно, в Висельном проезде есть хоть какое-то присутствие санкционариев.

Погребальня Фэйнов

Погребальни – это фабрики, где занимаются мертвыми. Связанные со Склепами (обычно посредством длинных конвейерных тоннелей), они перерабатывают трупы, расщепляя их до пригодных компонентов. Это огромные шумные постройки, пропитанные едким запахом и наполненные жутким лязгом, со множеством опасных мест среди перемалывающих машин. Погребальня соединена со Склепом 17 посредством длинной открытой шахты; она ничем не выделяется, кроме того, что стала местом преступлений Ферру и местом, откуда он крадет тела. Ее также коснулась зараза культа «Благословленная плоть»: в тёмных закоулках можно найти символы Чумного бога, намалеванные на стенах запекшейся кровью, гноем и грязью.

Обитатели Висельного проезда

Пребывая в Висельном проезде, аколиты будут иметь дело с некоторыми его жителями, помимо Клятвенного капитана Нильс и посланных разобраться с ними культистов Благословленной плоти. МИ должен определить роль этих незначительных НИП; они описаны здесь для того, чтобы позволить ему заселить регион по мере того, как аколиты будут его исследовать и собирать улики. Большинство из них не имеет конкретной информации, а некоторые могут направить по совершенно ложному пути, но они должны помочь МИ «оживить» Висельный проезд.

Семьи гильдии Падальщиков

Братья Фэйн – одна из многих семей гильдии Падальщиков, что действуют в Висельном проезде. Вблизи Склепа 17 есть и владения иных семей: Кессов (Склеп 9), Владоров (Склеп 38) и Гийисов (Склеп 5). Вурис Кесс управляет Склепом 9; это полоумный старик, чье величайшее наслаждение – распитие личного запаса выпивки из дистиллированных суррогатов. Ирис Владор – всегда готовая принять гостей правительница Склепа 38; она среднего возраста, усыпана безвкусными драгоценными камнями (ведь в ее доме у нее право первой снимать вещи с трупа) и покрыта толстым слоем макияжа. Наконец Джаир Гийис – тощий как стебелек мужчина, владеющий Склепом 5. Пусть он небогат, но он получает долю от торговли телами с бандитами из Красного Шага.

Живые среди мертвых

Висельный проезд – жалкое и мерзкое место для посещения. Аколитам придется столкнуться не только с угрюмыми местными, но и с непостоянным освещением, ломающимся оборудованием и лабиринтом полуразрушенных улиц. МИ может усилить гнетущую атмосферу Висельного проезда, добавив описания низкого потолка уровня и гор отходов. Освещение – еще одна основная проблема здесь: маломощные системы освещения часто ломаются, погружая местность в наполненный тенями сумрак. Если учесть окутывающий все туман, что поднимается с нижних ярусов, видимость ограничивается несколькими дюжинами метров. МИ решать условия освещенности в любой конкретный момент, но по общему правилу в Висельном проезде все проверки Восприятия и все стрелковые атаки должны получать штраф -10. МИ может также использовать освещение для нагнетания обстановки, например, во время противостояния с культистами Благословленной плоти свет может погаснуть на секунду, что позволит еретикам организовать неожиданную атаку.

Помимо узких тенистых улочек другое постоянное явление в Висельном проезде – моросящий дождь. Он совсем не похож на настоящий дождь (явление о котором лишь немногие ульевики имеют представление); это постоянная грязная морось, что стекает со стен верхних уровней улья. Она никогда не прекращается, и лишь немногие места могут укрыть от нее. Все вокруг покрывается маслянистыми разводами, в том числе и сами Аколиты после того, как они тут пробудут немного. В краткосрочной перспективе дождь не вызывает каких-то негативных эффектов, но МИ вправе свободно их вводить в игру, если это необходимо, например, усложнение лазания по скользким валунам или затухание открытого огня.

Висельный проезд во многом характеризуют его обитатели; на первый взгляд они похожи на мертвецов, о которых заботятся: ссутулившись и спотыкаясь, бредут они через дни своих жизней. Многие бледны и апатичны, и Аколиты, вероятно, будут выделяться среди них, протискиваясь в толпе. МИ может это продемонстрировать, заставив НИП и местных общаться утомленными голосами, а также показывая их безразличие к жестоким сценам насилия и убийства.

Те, кто обитает тут, знают, что Висельный проезд – медвежий угол, и большинство покорно готовы встретить конец своих дней здесь среди глубокого отчаяния.

Санкционарии

Кроме той помощи, что аколиты получат от клятвенного капитана Нильс, они могут столкнуться и с иными санкционариями и задать им свои вопросы. Хоб Клэймет и Рирт Телин – это одни из тех немногих, кто покидает относительно безопасные Врата чистоты, чтобы патрулировать Висельный проезд; именно они обнаружили трупы той ночью. Два жалких человека, которых вышвырнули вниз в Висельный проезд из-за того, что они не смогли работать в основном улье; они тяготятся своей работой, проводя большинство времени за выпивкой на мусорном рынке или запугивая местных. Клэймет особенно мерзкий тип, что наслаждается избиением своей шоковой палицей всех, кто встанет у него на пути.

Костянщики и Мусорный падальщик

Те, кто не работает на семьи гильдии Падальщиков, выживают благодаря отходам с верхних уровней и немногочисленным вещам, снятым с мертвых. Хоть мусорный рынок и кишит такими доходягами, есть один человек, с которым аколиты могут иметь дело: Шестеренка Лосток. Опустившийся хирургеон из Зенита, бежавший в Висельный проезд после громкого скандала, Лосток продлевает свое существование за счет найденных сломанных и поврежденных кибернетических имплантатов. За годы операций на своем больном теле он превратил себя в кошмарный гибрид плоти и машины, который может передвигаться только благодаря помощи преклоняющихся перед ним рабов. Лишь немногие вещи о Висельном проезде не известны Лостоку, и еще меньше он не смог бы смастерить, разумеется, за хорошую цену.

Мертвый узел

Возможно, что аколиты немного знают про Висельный проезд помимо того факта, что это то место где перерабатывается большинство умерших на нижних уровнях. Они могут сделать вывод, что это бедный и обветшавший район, как и все на нижних ярусах улья. Как только МИ определит причину прибытия аколитов сюда, он должен запустить цепочку развивающихся событий. По дороге ИП в Висельный проезд, МИ должен особо отметить, как далеко вниз им пришлось забраться, прежде чем они достигли конца маршрута, а также гнетущую атмосферу глубин улья. По приезду у транспортного конвейера аколитов встретят санкционарии и проводят их к месту преступления. Подробную информацию о том, как передать настроение Висельного проезда, смотри врезку **Живые среди мертвых**. Чтобы начать игру, МИ может прочитать или перефразировать следующее:

Вскоре после того, как вы получили указание в подробностях расследовать факт появления некого странного ксеноартефакта на нижних уровнях улья, ваш отряд начал путешествие вниз, прочь от цивилизации города Десолеум. Обремененные кованными клятвенными шестернями и поддельными личинами, которые подтверждают эти диски, вы наблюдали во время спуска, как один обветшалый ярус сменяется другим; и каждый новый выглядел чуть беднее только что покинутого. В момент, когда проржавевшая лифтовая платформа улья содрогнулась от резкой остановки, огромные поеденные коррозией металлические двери открылись, явив вам вашу цель— Висельный проезд.

Аколитов встретит клятвенный капитан Кейтиан Нильс (подробнее смотри врезку **Отыгрыш клятвенного капитана Нильс** справа), которая является ответственным за расследование офицером. Она сжимает в руках свернутую маслянистую накидку, которую предложит ИП, чтобы укрыться от потоков воды, льющихся с высокорасположенного обветшалого потолка. Она готова с радостью проводить аколитов до места преступления и может ответить на любые вопросы о **Висельном проезде**, пока группа будет проходить по зловонным улицам, а вода капать на их головы, поэтому МИ должен учесть это и использовать ее соответствующим образом. Обратившись к врезке Висельный проезд на странице 549, МИ может рассказать основную информацию о Склепах и местоположении района среди нижних секций города Десолеум. Нильс также может раскрыть некоторую информацию о Вратах чистоты и роли санкционариев в этом месте, а также поделится подозрениями о том, что преступление может быть работой обитателей Подулья. В любом случае, прогулка от основного конвейера до Склепа 17 должна явить аколитам всю презренность того места, где они оказались, а также приоткрыть завесу над ждущими их уликами.

Клятвенный капитан Нильс приведет аколитов на место преступления и сообщит им основную информацию: в одной комнате найдена дюжина мертвецов, гибель которых сопровождалась странными звуками и ужасными феноменами. На шее одного трупа одето странное ожерелье, на которое всем неприятно смотреть и природа которого очевидно говорит о ксенопроисхождении. Когда группа доберется до Склепа 17, женщина проводит аколитов в центральный зал. МИ может прочесть или перефразировать текст ниже:

Войдя в Склеп 17, вы оказываетесь посреди сцены жестокой резни. Вокруг последствия ужасающей и яростной рукопашной схватки: стены забрызганы кровью и внутренностями, пол устилают искривленные конечности обезображенных тел. В самом центре всего этого, на самой вершине горы трупов, заметен перевернутый на спину и особо выделяющийся мертвец со странным ожерельем на шее. Санкционариям от всего этого явно не по себе, и вы слышите, как они, бросая подозрительные взгляды в вашу сторону, шепчутся о сверхъестественных силах, что заставили мертвецов напасть на живых.

Отыгрыш клятвенного капитана Нильс

Нильс руководит местными санкционариями и является комендантом Врат чистоты, что отделяют город от самого Подулья. Это по-военному подтянутая женщина с суровым взглядом и сдержанными манерами силовика, повидавшая все самое худшее, что может быть в улье. Основная черта характера Нильс это то, что она ярый приверженец инструкций и крайне закостенела во взглядах, когда дело касается использования их пробелов. Это может привести к разногласиям с аколитами, если они сами решат вершить правосудие, за исключением случаев, когда они раскроют свою принадлежность. Она будет сотрудничать с ИП, пока будет видеть, что они действуют официально, и будет предоставлять свою помощь, если нужно. Она будет их уважать, пока они уважают ее и ее людей. Если же они серьезно преступят закон (даже если они раскрыли свою связь с Инквизицией), она может прекратить помогать им и/или окажет поддержку ниже ожидаемого уровня, хоть фактически и не отступит от выполнения приказа никогда.

Второй влияющий на личность Нильс аспект – ее ненависть к Красному Шагу. Годами сражаясь время от времени с членами банд, она начала презирать всех преступников, а эту группировку особенно. Видеть их уничтожение стало личной мечтой капитана, и при наличии шансов она активно будет делать все для этого. Если она узнает, что аколиты сблизились с Красным Шагом, она может отказать в помощи, а то и закрыть для них Врата чистоты. Очень вероятно, что Нильс пошлет своих санкционариев уничтожать культ на нижние ярусы, только если аколитам удастся разбить банду «Красный Шаг» или позволить мертвецам уничтожить Помост.

Теперь аколитам предстоит изучить сцену преступления и понять, что же им открылось, а также осознать какие последствия это может нести остальному улью. Расследование начнется здесь и, в конце концов, приведёт их к Погребальням Фэйнов, где аколиты узнают о существовании культа «Благословленной плоти» и размахе операции по краже трупов. То, как МИ проведет эту часть приключения, зависит от него, хотя он может просто дать ИП возможность хорошенько исследовать Висельный проезд, чтобы собрать информацию, которая укажет им на Погребальню. В этой части настоящими врагами являются культисты Благословленной плоти, которых Ферру отправил вернуть инопланетную подвеску (которая сама по себе является частью большего ксеноартефакта), но у ИП будет множество возможностей пообщаться с местными и провернуть пару гнусных делишек.

Мертвец с подвеской на шее – Дарнис Фэйн, младший брат Ферру, хотя сразу установить его личность невозможно,

т.к. тело было сильно изуродовано во время боя. Более того, многие трупы принадлежат бывшим членам гильдии Падальщиков, в то время как остальные – это разлагающиеся останки местных жителей. Изучив сцену преступления и тела, аколиты смогут выявить следующие улики:

- лишь на некоторых телах есть клятвенные шестерни работников Склепа 17;
- на мертвеце с подвеской (Дарнисе Фэйне) нет клятвенной шестерни (она была сорвана в бою), но его одежда схожа (хоть и более качественная) с одеждой трупов с клятвенными шестернями;
- ожерелье на шее Дарниса явно необычное: оно всегда холодное и колючее на ощупь, как будто покрыто невидимыми иглами.

Более тщательно изучение подвески при помощи **Обыденной (+20) проверки Бдительности** даст понять, что это и не подвеска вовсе. У нее нет ни цепочки, ни ушка для нити, вместо этого она просто обмотана бечевкой и выглядит как осколок чего-то большего. Пройдя **Тяжелую (-20) проверку Психонауки** можно также почувствовать нечистое прикосновение Варпа к этому предмету, однако никакая проверка Запретных знаний не откроет секрета его происхождения, кроме того, что он не похож ни на один символ Губительных Сил.

Серьёзная (+0) проверка Медики даст понять, что большинство трупов заметно старше (по крайней мере, на несколько дней) чем те, на которых есть клятвенные шестерни; вряд ли они могли участвовать в нападении. Найти сильно поврежденную клятвенную шестерню Дарниса можно с помощью **Сложной (-10) проверки Бдительности**. Если аколиты разбираются в Десолеумских клятвенных шестернях, то **Тяжелая (-20) проверка Техпользования** позволит ее починить, чтобы узнать его имя и высокий пост среди домов Падальщиков. В противном случае, для этого потребуется **Обыденная (+20) проверка Дознания** в отношении санкционариев. Если проверка Техпользования будет провалена, шестерню можно передать санкционариям для анализа: они предоставят аколитам информацию позже, когда МИ сочтет это нужным.

Для аколитов должно стать понятно, что случилось нечто странное, а наполняющие картину преступления ярость и безумие должны все больше их беспокоить, пока они находятся здесь. От подвески всем тоже не по себе, на что сразу обратит внимание Нильс, а санкционарии будут ее избегать.

Следующим шагом после того, как ИП обыщут место преступления и соберут улики, будет установление личности носителя подвески (если конечно им не удастся найти его клятвенную шестерню); кое-что может подсказать Нильс, если они не знают, как быстрее узнать о происхождении артефакта. Даже если аколиты знают имя этого человека, им все равно придется раздобыть о нем больше информации. А значит, им придется обдумать то, что они узнали, и обследовать Висельный проезд в поисках ответов.

Различные люди и места могут дать наводки на то, во что был вовлечен Дарнис, а также на происхождение подвески. Основные источники – семьи гильдии Падальщиков, торговцы-мусорщики и санкционарии. Если игроки не знают с чего начать, Нильс может предположить, что семьи гильдии Падальщиков могут знать о мертвеце и подвеске, а значит стоит начать с них.

Проведение расследования

В результате каждого основного столкновения у аколитов появятся улики, что могут привести их к следующему и пролить свет на происходящее. Все улики делятся на те, что можно выявить без прохождения проверок, и те, что требуют такой проверки. Первые игроки смогут найти, если будут исследовать локации и расспрашивать окружающих. Эти улики направят аколитов в сторону следующего столкновения, но не дадут дополнительных преимуществ. Вторые же можно найти только успешно проходя проверки после правильно заданных вопросов или поисков в нужных местах. Эти улики дают преимущества в виде дополнительной полезной информации о местных жителях, о союзниках и врагах. МИ должен позволить ИП самостоятельно находить улики, дав им время на расспросы и изучение мест преступлений. Лишь когда игроки закончат с этим, он может раскрыть незамеченные ими особо важные улики (отличным средством для того, чтобы поведать о пропущенных ИП очевидных уликах, будет клятвенный капитан Нильс). Даже если ИП проваливают проверки, МИ должен дополнительно «награждать» игроков новыми уликами, если они предлагают интересные идеи, хорошо отыгрывают ситуации, задают нужные вопросы или ищут в нужных местах. В конце концов, расследование должно постепенно развиваться, приостанавливаясь настолько, чтобы игроки почувствовали, как они преодолевают пределы своих возможностей, но никогда не застывая надолго, чтобы разочаровать их и затормозить прогресс приключения.

Дома смерти

Помимо Дома Фэйнов, есть еще три основных Дома Падальщиков, что могут посетить аколиты, каждый по своей причине. МИ может использовать эти Дома чтобы раскрыть ИП основную информацию о Фэйнах, но, если он желает развить сюжет приключения, они могут пригодится для добавления новых описанных ниже сюжетов и событий.

Вурис Кесс из Склепа 9. Вуррис окончательно рехнулся, и если аколиты захотят вытащить из него что-то полезное, им придется выиграть **встречную проверку Интеллекта** со штрафом -10 против показателя Интеллекта Кесса 30. Если у них получится, они узнают о личности Фэйна и о существовании двух его братьев, но ничего более. МИ может использовать Вурриса, чтобы подбросить и иные зацепки, добавив в его бормотание слова о том, что «тела идут глубоко вниз» или «в сердце гнили найдете вы правду».

Вурис латентный псайкер, предрасположенный к видениям и предсказаниям, хоть он даже сам об этом не

знает. Если аколиты распознают это (возможно, пройдя **Тяжёлую (-20) проверку Психонауки** или иным способом), они могут сдать его или использовать для своих целей.

Ирис Владор из Склепа 38. Ирис неимоверно рада принимать аколитов и будет готова выложить им все свои подозрения о братьях Фэйн. Однако, чтобы получить эту информацию, им придется выдержать долгую трапезу в ее компании. МИ может провести все как скучное социальное взаимодействие или как нечто более зловещее. Второй основной источник доходов Ирис – дистилляция наркотиков из тел, что перерабатывает ее Дом; иногда она употребляет их сама, но и не брезгует добавить их в еду и напитки гостей – все для того, чтобы «усилить» впечатления от встречи. МИ может использовать любой наркотик из **Главы V**, однако, не стоит подвергать жизни аколитов опасности при этом.

Джаир Гийис из Склепа 5. Джаир сдержан при приеме аколитов, но может предложить информацию о братьях Фэйн, если его спросят. В отличие от остальных, Джаир вовлечен в торговлю трупами вместе с Красным Шагом. Он бывший санкционарий, и если ИП пользуются подобной личиной, быстро их раскусит. МИ должен дать аколитам возможность вытащить из Джаира немного больше информации, если они аккуратно будут его расспрашивать и преуспеют во **встречной проверке Обаяния или Запугивания** против его Силы воли, равной 35. Он может им рассказать о том, что бандиты приходят и забирают тела из Погребален, но не более. Возможно, в связи с тем, что Джаир заподозрит ИП в попытке выдать себя за других, его посещение и оставление в живых может раскрыть расследование и для Красного Шага, и для Благословленной плоти.

Развалины мертвецов

Немногое может заинтересовать аколитов на мусорном рынке Висельного проезда; но если они поговорят с Шестеренкой Лостоком, то могут получить от него несколько улик о братьях Фэйн и о том, где искать истоки появления подвески. Лосток живет только за счет торговли товарами и услугами, а потому намекнёт, что может знать несколько полезных вещей, но хочет за них честную цену. Очарование, угрозы или пытки бессмысленны в случае Лостока, если учесть, что он уже больше машина, а не человек и давно избавился от страха смерти. Если аколиты готовы помочь, он попросит оказать ему одну услугу из нижеперечисленных:

- **Убрать конкурента.** Один из конкурентов Лостока – бандит из Красного Шага по прозвищу Лицегрыз, что привозит хлам с нижних ярусов улья. Известно, что Лицегрыз и несколько его дружков будут проходить вблизи Каналов, где по мнению Лостока лучше всего его и прихлопнуть. Это будет противостояние с маленькой группкой бандитов из Красного Шага (смотри страницу 571), которое, тем не менее, может привести к неприятностям с главарем банды Багровым Ворнасом.
- **Пропажа на Костной свалке.** Лостоку нужно, чтобы кто-то добыл хлам, который, как он слышал, находится где-то на Костной свалке. На это потребуется день поисков (или 1к5 часов при прохождении **Серьёзной проверки (+0) Бдительности или Техпользования**), во время которого может произойти нападение мародеров – собирателей костей или возможная засада боевиков культа Благословленной плоти.
- **Немного хирургии**. Лостоку требуется немного ухода за его разлагающимся телом. Для аколита это означает или прохождение **Тяжелой (-20) проверки Медики**, или пожертвование крови и мускулов (считается как одно очко урона любой конечности по его выбору).

Лосток может рассказать аколитам про Фэйнов в общем, а также поведать, что Тормус давно скончался, а Ферру, кажется, ввязался в какие-то незаконные махинации. Он немного знает о торговле телами и предположит, что если и есть какие-то записи об этом, то они будут в офисах Погребален. Он не знает о происхождении артефакта, но полагает, что его, быть может, нашли в одном из Погребальных Факторумов, ведь много таких вещей снимают с трупов.

Сокрытое Благословение

В какой-то момент, пока аколиты будут исследовать Висельный проезд, люди Ферру сделают свой ход. Их цель – вернуть подвеску и, если удастся, тело Дарниса. Они лучшие среди последователей Ферру и будут действовать соответствующее: прежде чем нанести удар они выследят ИП и соберут о них информацию. Количество культистов, участвующих в засаде, зависит от силы аколитов, и МИ должен руководствоваться правилами на странице 469, чтобы создать соответствующие угрозы для них. Информацию о нападающих из культа Благословленной плоти можно найти на странице 553.

Агенты Ферру прибыли к Склепу 17 слишком поздно, чтобы забрать оттуда тело и артефакт. Аколиты уже на месте к моменту их появления поблизости, и поэтому культисты отступили в тень, чтобы подготовить свое нападение. Члены культа «Благословленная плоть» есть и среди слуг Дома, и в Погребальнях Фэйнов, и они с готовностью поведают убийцам о любых подозрительных посещениях. Это означает, что если только аколиты не приложили максимум усилий, чтобы сокрыть свои передвижения и ограничить свои появления при жителях Висельного проезда, культисты будут хорошо осведомлены об их числе и вооружении. Если же ИП раскроют факт того, что работают на Инквизицию (смотри раздел «Использование инквизиционных полномочий» на странице 546), культисты вызовут подкрепление, чтобы усилить себя.

Как только агенты определят для себя намерения аколитов и их силы, а также выяснят, что артефакт у них (об этом они могут узнать от своих контактов среди

санкционариев), они придумают засаду, чтобы его вернуть. Хотя, согласно их приказам, возвращение реликта приоритетнее, они также попытаются вернуть тело Дарниса и, добившись своего, тут же отступят. Если только аколиты не раскрыли свою связь с Инквизицией и, соответственно, факт того, что представляют для культа «Благословленная плоть» куда большую угрозу, нападающие не озабочены тем, чтобы их убить; они сделают лишь все необходимое, чтобы вернуть артефакт их повелителя. Есть несколько вариантов того, как случится нападение культистов, и МИ может использовать любые нижеобозначенные идеи, описывая засаду.

Спрятавшиеся на виду. Культисты могут попытаться напасть в заполненных людьми районах Каналов и Мусорного рынка. Облаченным в обычную одежду, им удастся близко подобраться к аколитам, если только те не будут предельно бдительны. Однако на их телах различимы следы порчи, и ИП могут их опознать по этим признакам, если пройдут **Сложную (-10) проверку Бдительности.** Если же они добьются четырех и более СУ, то смогут даже преподнести еретикам сюрприз до их нападения. МИ может считать заполненные людьми пространства как труднопроходимую местность со множеством укрытий и назначить штраф -10 на проверки атаки.

Угроза под маской. Культисты могут выдать себя за санкционариев, чтобы поближе подобраться к аколитам. Они могут даже попытаться разделить их, отведя одного из ИП в сторону перед атакой. Если рядом будет клятвенный капитан Нильс, она, скорее всего, догадается об обмане, в ином случае для этого будет нужна встречная проверка Бдительности аколитов против навыка Скрытности культистов. МИ может позволить ИП пройти эту проверку, только если они подозревают санкционариев, но даже в этом случае они получат штраф -10 к проверке, за исключением случая, если у них есть долгий опыт жизни в Десолеуме и, благодаря этому, они научились распознавать фальшивые личины. Если это позволит ситуация, МИ может даже дать культистам возможность попытаться получить артефакт без боя, позволив во время общения обаянием, обманом или угрозами добыть его.

Опасная ситуация. Культисты организуют место засады таким образом, чтобы добиться преимуществ от позиций на верхних этажах, хорошо простреливаемых зон и огневых мешков. За исключением случаев, когда они используют личины, толпы или раскрыты и вынуждены сражаться, они нападут в месте, где на 12 метров вокруг нет укрытий. Все атакующие разместятся за хорошими укрытиями и будут иметь отличные углы обзора, а ИП, чтобы до них добраться после того как они найдут укрытие от их огня, придется сначала преодолеть труднопроходимую местность, а затем пролезть 6-9 метров вверх.

Основными местами для засады будут Каналы, где хаотично нагроможденные руины создают лабиринт из теней и тайных ходов, или Костная свалка, где просто горы мусора. Половина культистов будут вести прикрывающий огонь, пока остальные нападут на аколита с подвеской, чтобы её отобрать. Как только они ее получат, то попытаются убежать. Если же дела пойдут плохо (половина нападавших будет убита), они отступят и перегруппируются. В идеале аколиты должны начать преследовать их, т.к. любой сбежавший культист может передать Ферру или артефакт, или полезную информацию о них.

МИ стоит сделать первую схватку достаточно быстрой: только несколько раундов пока одна сторона не получит очевидного преимущества. Если еретики застигнут отряд врасплох, они в первую очередь закидают аколита с подвеской дымовыми и свето-шумовыми гранатами. Затем они попытаются украсть артефакт, пока ИП не успели среагировать, а их побратимы поддерживают атаку прикрывающим огнем. Если у культистов не получится это, они вступят в скоротечную схватку и, как только поймут, что не смогут забрать подвеску, отступят для перегруппировки.

Описание культа Благословленная плоть

Благословленная плоть — это секта, выделившаяся из культа Призывающие Скорбь; обе группы посвятили себя Дедушке Нурглу. Ферру создал свой культ, когда завладел мощью ксеноартефакта и вышел из тени старшего брата. Т.к. ксенореликт даровал ему власть над мертвой плотью, Ферру стал одержим этим проявлением сил Отца чумы. Культистов Благословленной плоти обычно можно отличить по их мутациям. Они обычно протыкают свои тела старыми ногтями, осколками метала и кости, позволяя плоти вокруг впустить в себя заразу. МИ стоит отразить эти моменты при встрече аколитов с последователями Благословленной плоти, описав сморщенную покрасневшую кожу вокруг вонзённых в их тела игл и клинков или то, как они на секунду замирают, чтобы облизать вновь нанесенную рану. От культистов ужасно пахнет, даже если они закутаны с ног до головы, и МИ может дать аколитам шанс почуять это при прохождении **Ординарной (+10) проверки Бдительности**.

Погребальня

Первая часть приключения заканчивается в Погребальне Фэйнов. Не выделяющаяся на первый взгляд среди других перерабатывающих заводов, она отлична от прочих тем, что под запачканными кровью полами и заржавевшими машинами сокрыто гнездо культа «Благословлённая плоть». Или благодаря информации от пленного еретика, или благодаря найденным уликам, указывающим на подозрительные перемещения в этой локации, это место привлечет к себе аколитов. То, как они попадут в Погребальню, и уровень сопротивления зависит от определенных обстоятельств, а именно от того, знает ли культ об их прибытии и раскрыли ли они свои истинные

лица. Также на это повлияет то, как они доберутся до этого места: запланировано, просто случайно или в результате погони.

У аколитов есть три основных способа попасть в Погребальню, от которых зависит и развитие событий:

Случайное открытие. Возможно, опознав Дарниса Фэйна, аколиты решать исследовать Погребальню. Тем не менее, если они не будут предельно внимательны, они не найдут никаких признаков культа, ведь его владения хорошо скрыты под основным ярусом, а члены скрываются среди рабочих. Считайте, что для этого потребуется **Напряжённая (-40) проверка Проницательности**. Если же аколиты нашли верный способ раскрыть культ (например, использовав пси-силы), МИ может внезапно столкнуть их нос к носу с еретиками. Это в свою очередь может привести к варианту «Лобовая атака» (смотри ниже), если только аколиты не были крайне скрытны в своих методах проверки здания.

Лобовая атака. Если аколиты в открытую войдут в Погребальню или из-за неумения, или из-за нежелания использовать ухищрения, культ отреагирует на это должным образом. У еретиков приказ от Ферру избегать любых беглых проверок санкционариев и подобных ситуаций. Члены культа будут избегать аколитов, кроме случаев, когда ИП и так знают, что искать, или крайне враждебны. Как только отряд попытается вломиться в офис надзирателя или нападет на подозреваемого ими культиста, вся ярость Благословленной плоти обрушится на них. Это должно вылиться в напряженную перестрелку; однако, пока культ не знает, что отряд действует от имени Инквизиции, они сочтут это как один из криминальных наездов, что обычны для Висельного проезда, и будут стремиться только прогнать аколитов.

Скрытный подход. Если аколиты старались быть малозаметны и не раскрывали своего прикрытия, у них должно получиться проникнуть в Погребальню незаметно. Это означает необходимость притворится рабочими, возможно предварительно запугав жителей Каналов и примерив их личины или личины кого-то из других домов Падальщиков; или они просто проберутся внутрь и будут держаться подальше от любопытных глаз.

Эта задача не из легких; пусть на верхних уровнях Факторума почти нет мер охраны, нижние ярусы контролируются культом и регулярно патрулируются. Тут аколитам придется при встрече с каждым патрулем проходит встречные проверки навыков Обмана или Скрытности против Бдительности еретиков. МИ должен определять сложность каждого теста исходя из подготовленности отряда, времени суток и того, упал ли показатель Секретности настолько, что культ разузнал об их группе.

Игроки также могут явиться сюда в открытую, прикинувшись покупателями трупов или даже попытаться присоединится к культу. Чтобы определить, насколько удачен такой способ, Мастеру Игры нужно сделать проверку Секретности (сложность проверки должна зависеть от способа и легенды аколитов, если они ее придумали). Сильно проваленные тесты могут означать, что культ готов к их прибытию и подготовил западню (смотри раздел «Шагая в западню»).

Погоня

После нападения культисты, неважно, получили ли они артефакт или нет, попытаются сбежать. Это приведет к погоне через весь Висельный проезд, пока они не доберутся до секретного лаза в Подулей. Если после засады в живых останется более одного культиста, они разделятся в надежде разбить группу аколитов и увеличить свои шансы на побег. Если же еретикам удастся заполучить артефакт, то в неразберихе будет сложно угадать у кого он. Для этого МИ может потребовать от любого ИП, что находился достаточно близко к месту кражи (например, от того, кто держал подвеску), пройти **Серьёзную (+0) проверку Бдительности**. Чтобы поймать культиста необходимо пройти встречную проверку Ловкости: тот, кто первый наберет 5 СУ считается победителем. Тем не менее, чтобы замедлить аколитов и добавить переживаний, МИ может добавить одно или два препятствия из следующих:

Неустойчивая поверхность. Культист попытается перехитрить преследователя, заведя того на мостки через Каналы или в руины Костной свалки. Высота (а она там не менее девяти метров) должна сделать погоню опасной. Если аколит попытается совершить хоть какое-то действие (например, выстрелит) и наберет три и более СП, ему придется пройти **Серьёзную (+0) проверку Акробатики** или **Ординарную (+10) проверку Атлетики;** в противном случае он упадет (смотри страницу 284).

Короткая перестрелка. Культист останавливается за углом или за каким-нибудь укрытием, чтобы выпустить пару пуль в преследователя. Проведите один раунд боя, прежде чем он бросится снова бежать (если сможет, конечно).

Живой щит. Культист скроется в толпе рабочих, используя их как прикрытие. У аколита есть шанс сделать пару выстрелов. Считайте, что еретик находится в укрытии, а промах с двумя и более СП приведет к попаданию в прохожих.

Заблудившиеся из-за дождя. Забежав в область, где дождь особенно силен, аколит и культист должны сделать встречную **Сложную (-10) проверку Бдительности**. Победитель замечает проигравшего и может выстрелить один раз во врага, прежде чем тот сбежит.

Медвежья услуга. Санкционарий замечает неистовую гонку, но не может отличить аколита от культиста. ДМ случайным образом выбирает одного из участников погони, и санкционарий делает в него выстрел.

Смешаться с толпой. Культист смешивается с толпой, чтобы скрыться. Аколиту придётся пройти **Сложную (-10) проверку Бдительности**, чтобы заметить еретика и продолжить погоню. С другой стороны, он может выстрелить или использовать имя Инквизиции или санкционариев, чтобы толпа рассеялась, выдав культиста.

По решению МИ дикая гонка и любые схватки во время нее могут снизить показатель Секретности отряда. Если аколит схватит культиста, МИ может провести пару раундов боя (еретики фанатичны и будут драться до смерти, если загнаны в угол), который должен быть для аколита легким и закончится довольно быстро. На теле мертвого еретика должны найтись указывающие на Погребальню Фэйнов улики, а вот из живого и правильно допрошенного пленника можно вытащить детали махинаций Ферру, но не весь его план.

Погребальный Факторум

Погребальный факторум — это колоссальное сооружение, раскинувшееся на несколько уровней и соединенное с Висельным проездом множеством тоннелей и конвейеров, которые постоянно завозят внутрь свежие тела и вывозят то, что от них осталось. Снующие подобно неторопливым жукам среди пропитанных кровью машин рабочие и техножрецы низкого ранга следят за процессом. Есть несколько секретных путей в Погребальни, например, через старые вентиляционные шахты или через скрытые канализационные трубы; однако, если только аколиты не выпытают эти сведения у культистов или не смогут найти древние записи Администратума об этом месте, им придется использовать более явный путь. Это будет прогулка вдоль Аллеи мертвых, что связывает Погребальни с центром Висельного проезда, или через тоннели, ведущие из Склепа 17. Всё здание разделено на несколько плавно переходящих друг в друга частей, через которые придется пробраться аколитам, прежде чем они достигнут офиса надзирателя и скрытой там полезной информации.

Док для трупов. Входом в Погребальню служит огромный зал, где трупы собирают, оформляют и разбивают на группы, прежде чем отправить в иные цеха факторума для разрезания и уничтожения. Док значительно больше, чем склады в Склепах, и содержит тысячи трупов, сложенных от пола до потолка в ожидании свой очереди на конвейере. Сгорбленные рабочие в рваной спецодежде, которых часто не отличить от мертвецов, ходят между телами, обыскивают их поисках всего, что можно еще стащить, и загружают их на конвейеры.

Шагая в западню

Если игроки не сильно скрывались во время расследования, или любой из культистов сбежал с места засады, то культ, скорее всего, будет готов к прибытию аколитов, когда они достигнут Погребальни. Еретики могут подготовить западню, позволив отряду забраться глубоко в сердце завода, прежде чем окружить их и попытаться схватить. Если в ответ они встретят слишком яростное сопротивление аколитов, они без сомнений попытаются убить ИП. Их излюбленным местом для таких ловушек служит нижний уровень устройства «Крововысасыватель»; культисты нанесут удар, когда аколиты буду проходить через ворота шлюзов и задержаться из-за высокого, по пояс, уровня вод. Здесь, с мостков и переходов, они смогут сверху обстреливать ИП, которые будут замедлены водой и не будут иметь укрытий. С другой стороны, еретики могут задействовать машинерию против аколитов, что подробно описано в разделе **Худшее место для смерти** (смотри страницу 556). Если же культ узнал о настоящей принадлежности отряда, они не будут пытаться их поймать, а просто расстреляют.

«Крововысасыватель». Процесс переработки начинается с устройства «Крововысасыватель», которое отводит из трупов всю жидкость и выделяет из нее полезные продукты. Как только тело спускается вниз по конвейеру, огромные машины со шприцами отсасывают из него любые жидкости и откачивают их по лабиринту труб и трубочек, разделяя по типу. Эти устройства настолько древние и так подвержены засорению и заеданию, что их приходится постоянно омывать из брандспойта или вычищать вручную. Годы заеданий и постоянный поток капель и брызг из протекающих труб превратили пол вокруг «Крововысасывателя» в болото из грязной воды, машинного масла и разноцветного коктейля из биологических жидкостей глубиной по пояс человеку.

Ямы для ошкуривания. Как только жидкости из тела высосаны, высушенные останки вместе с одеждой и немногочисленными вещами обдираются несколькими устройствами. Вращающиеся лезвия и ножи позаботятся о плоти, а кислотные спреи буквально смоют то, что осталось на костях. Прогуливаться по мосткам над ямами для ошкуривания — крайне опасное занятие: можно попасть в наполненный кислотными испарениями воздушный карман, а для ужасных мясорубок нет разницы — жива или мертва их жертва.

«Костедробилка». В конце оставшиеся скелеты перемалываются в пыль. «Костедробилка» занимает центральную залу Погребальни; ее пещерообразный купол нависает над глубокой шахтой, покрытой слоями металлических зубов для измельчения. Шахта заканчивается чанами для сбора останков, которые потом будут

переработаны во множество продуктов; сама же зала постоянно наполнена туманом из белесой пыли. Здесь, управляя древними машинами легкими прикосновениями, постоянно трудятся почти ослепшие от праха и оглохшие от лязга огромных устройств рабочие.

Офис надзирателя. Зацепившись за край купола, над «Костедробилкой» навис офис надзирателя, откуда Дарнис Фэйн (а до него его брат) управлял деятельностью Погребальни. Сейчас он запечатан и ждет того, кого назначит Ферру; и все еще он скрывает много доказательств, раскрывающих тайну Фэйнов и их планы.

Присутствие Благословленной плоти

С тех пор как братья Фэйн начали славить Тёмных богов, культ «Благословленная плоть» наложил руку на их Погребальню. Ферру, если не уходил в Подулей, использовал ее как базу для операций. Из сотен рабочих, что обеспечивают работу Погребальни, лишь горстка является настоящими культистами, и немногие из них умелые бойцы. Несмотря на это большинство трудящихся здесь в некотором смысле подозревают о культе, понимая, что Ферру отдает предпочтение некоторым работникам, и перейти им дорогу означает получить билет в один конец через «Костедробилку».

Пока аколиты находятся в Погребальне, МИ стоит исходить из того, что каждый встречный – их враг. Пусть малая часть людей будут активно противостоять ИП, но оставшиеся могут поднять тревогу, если аколиты попытаются пробраться внутрь. В факторуме отсутствует единое место, где культ хранит оружие и снаряжение. Все это спрятано по всей Погребальне: в крепежных отверстиях и служебных туннелях, скрывающих святилища и нечестивые рисунки на стенах. Хоть богохульная природа этих тайников и очевидна, настоящая информация о Ферру и его операциях хранится в закрытом офисе надзирателя. Если ИП смогли заранее добыть полезную информацию об этом месте, то оно станет первичной целью их атаки или проникновения. Если же аколиты не обращают внимания на офис, то МИ может сделать так, что несколько культистов отступят туда или позовут помощь для обороны этой точки.

Худшее место для смерти

МИ стоит бросить в бой сильную группу культистов, используя для расчёта рейтинга угрозы руководство на странице 469; возможно врагов должно быть в два раза больше, чем аколитов. На пути им могут также встретится настолько много симпатизирующих культу людей, насколько потребуется; они будут закрывать и открывать двери или управлять машинами, если аколиты настолько неосторожны, что пробираются по конвейерам. Эти люди не бойцы и сбегут при первом же проявлении насилия, растворяясь в толпе обычных рабочих. Аколиты могут стрелять в кого угодно, не думая о смерти невинных, но это приведет к тому, что они потратят весь боезапас до атаки настоящих еретиков. Культисты выступят в открытую против отряда, только если ИП нападут на них, попытаются пробраться в офис надзирателя или поймут, что аколиты знают, на кого они работают. С другой стороны, если один из подосланных убийц выживет и доложит о них, группу посчитают достаточно опасной, чтобы организовать ловушку для них.

Если в Погребальне начнется бой, то культисты непременно используют в свою пользу то, что факторум им хорошо знаком, и попытаются обратить окружающую обстановку против аколитов. Еретики будут драться лишь несколько раундов, прежде чем отступить на новую позицию. В целом это означает, что сражение или начнется у «Крововысасывателя» и продолжится на пути к «Костедробилке» (в случае ловушки или открытого нападения аколитов), или наоборот, если ИП удалось попасть в офис надзирателя, начнется у «Костедробилки» и закончится у «Крововысасывателя». В каждой локации должен быть отряд врагов; размер же залов таков, что даже когда остатки сопротивления в помещении уничтожены, то чтобы добежать до отступающих еретиков, потребуется два хода под огнем культистов. МИ может использовать следующие советы при проведении боя в Погребальне:

Ворота и замки. Пока культисты отступают, симпатизирующие им рабочие будут запечатывать двери и поднимать мостки за ними. Это значит, что даже когда аколиты будут наступать на пятки еретикам (и именно тогда), друг культистов может захлопнуть толстую ржавую дверь перед ними; поэтому отряд то и дело будет отставать и искать обходной путь. Чтобы взломать замок понадобится пройти **Сложную (-10) проверку Безопасности**, или отряд может выбить дверь силой, пройдя **Тяжёлую (-20) проверку Атлетики**. Каждая запечатанная дверь имеет 5 очков брони (правила разрушения укрытий смотри на странице 282).

Кровавая ванна. Сражаться у «Крововысасывателя» означает сражаться по пояс в жидкости, которая считается труднопроходимой местностью. Культисты и аколиты могут полностью спрятаться, если нырнут в эту жижу и задержат дыхание.

Острие бритвы. Если аколиты пробираются через ямы для потрошения не используя мостков, то каждый ход они должны будут пройти **Обыденную (+20) проверку Атлетики**; в случае провала их будут цеплять острые лезвия, наносящие 1к10 очков режущего урона с Пробиваемостью 1 по случайной части тела. Если они наберут четыре и более СП, то они попали во что-то более опасное и получат уже 3к10 очков урона.

Пыльца смерти. Сражаясь недалеко от «Костедробилки» (или поблизости от офиса надзирателя), все получают штраф -20 на проверки Навыка Стрельбы и штраф -40 на любые проверки Восприятия, в которых задействован слух. Дальность видимости любого персонажа ограничена расстоянием в 2к10 метров.

Следы вниз

Если аколитам удалось попасть в офис надзирателя, и они остались живы, они смогут найти следующие улики:

- записи указывают на то, что Ферру отправлял большое количество тел вниз в поселение Помост;
- среди записей есть многочисленные отсылки к «храму», что расположен где-то ниже в Подулье;
- этот храм – основное место встреч секты, называемой Ферру культом «Благословленная плоть»;
- корявые записи о «великом испытании» и о том, что «нужно уничтожить их прямо сейчас до начала большого наступления»; однако ничто не указывает на то, что это за «испытание» и кто цель нападения;
- помимо богохульных каракулей, есть и некоторые записи, согласно которым Ферру договорился с каким-то торговцем из Помоста о том, чтобы тот раздобыл для культа больше оружия и артефактов.

Если любому из аколитов удастся взломать закодированный когитатор Ферру, пройдя **Тяжёлую (-20) проверку Безопасности**, то отряду станут известны далеко идущие планы еретика относительно Висельного проезда. На картах Ферру есть отметки, которые выглядят как указания на места атаки; при этом тревожно большие цифры рядом с этими отметками указывают на силы, что будут задействованы в нападениях.

Оживляя Подулей

МИ должен создать у игроков ощущение разницы между Висельным проездом и нижними секциями улья под ним. Даже несмотря на то, что Висельный проезд задыхается в тени города Десолеума, утопая в грязи и безысходности, это все еще регион, где есть жизнь и порядок. Разница почувствуется, когда аколиты, пройдя через пневматические двери Врат чистоты и оставив позади их укрепленные стены и батареи автопушек, окажутся в поистине пустынном царстве. Нет какого-то проторенного пути вперед, нет свежего воздуха и света. В темноте постоянно мелькает что-то, а когда гигатонные структуры сверху в улье периодически перемещаются и останавливаются, земля движется и содрогается. Аколитам придется пересечь огромные пространства разрушенных тоннелей и коридоров, прокладывая путь через или в обход завалов. Даже воздух здесь другой: плотный, с характерным привкусом ржавеющего железа и гнили, за исключением случаев, когда он слишком разрежен для дыхания или настолько плотен, что не продохнуть. Улей и Имперский закон остались позади аколитов, и чем глубже они будут уходить, тем очевиднее это будет для них.

Часть II: Красный Шаг

«И они зовут это дном улья! Ха! Я-то знаю, что еще глубже есть нечто большее, некие жуткие развалины под Помостом»

— Омар Эндиш, распорядитель Священного права берега

Вторая часть приключения начинается с того, что аколиты предпринимают рискованное путешествие за пределы Врат чистоты, следуя по нечестивым следам торговли трупами, что организовал культ «Благословлённая плоть», до их первоисточника, что находится еще глубже в улье. После атаки еретиков и последовавшего налета на Погребальню в руках отряда должно быть достаточно улик, чтобы точно указать им их дальнейшее направление – Помост. Более того, ИП должны понять, что это то место, где процветает торговля трупами. На этом этапе им также должно стать ясно, что секрет происхождения подвески и ее хозяин сокрыты где-то внизу во мраке.

Тем не менее, покинуть относительно безопасный Висельный проезд – непростое решение. Клятвенный капитан Нильс поспешит указать аколитам, что пройдя через Врата чистоты, они окажутся сами по себе и не смогут рассчитывать даже на призрачную поддержку санкционариев. Она также откажется от любых предложений присоединиться к отряду, если только ИП не раскроют свои истинные лица и не попытаются использовать свои полномочия для этого.

Перед отправлением аколиты могут собрать информацию о Помосте и регионах под Висельным проездом. Нильс и многочисленные гражданские в состоянии раскрыть им общую информацию, но она может оказаться искаженной или отчасти неверной в зависимости от того, кого они спрашивают и как они вели себя с жителями. Пусть ни клятвенный капитан, ни местные не знают многих точных деталей, они могут в общем описать подульевый городок. Большинство в курсе, что всю власть в поселении Помост держит ужасная банда Плотерезов под именем «Красный Шаг». Более подробную информацию о Плотерезах можно найти на странице 407.

Перед уходом, МИ может использовать Нильс для напоминания игрокам, что сейчас хороший момент, чтобы запастись боеприпасами и снаряжением. После этого, оснащённые аколиты готовы отправиться в неизвестность подулья.

Городок Помост

Помост самое близкое к Висельному проезду поселение в Подулье: путь до него от Врат чистоты через руины займет около 10 часов. Много лет назад из-за ульетрясения секция под Висельным проездом обрушилась; из-за этого в невероятно огромной пещере из пластали и камня сформировался пустынный регион из покореженного металла. Отныне здесь правят законы криминала, а подонки и бандиты скрываются от праведного гнева санкционариев. Хотя иногда власти города поговаривают, что пора бы снова занять и восстановить эту территорию, до сих пор для этого не было сделано ничего. Это отличное место, чтобы купить, продать или обменять нелегальный товар, и Ферру стал использовать регион как точку, из которой можно организовать торговлю телами из Погребальни для реализации своих тёмных планов.

Помост, повисший над районом Стигийского мелководья (огромная река отходов, текущая вниз в нутро улья), является домом для нескольких тысяч душ. Большинство из них – члены банды «Красный Шаг», но хватает и иных преступников и несчастных, заброшенных судьбой на эти улицы. Сам городишко разбит на несколько ярусов: самый верхний контролирует Красный Шаг а иные части предоставлены для их различных криминальных предприятий.

Клубок

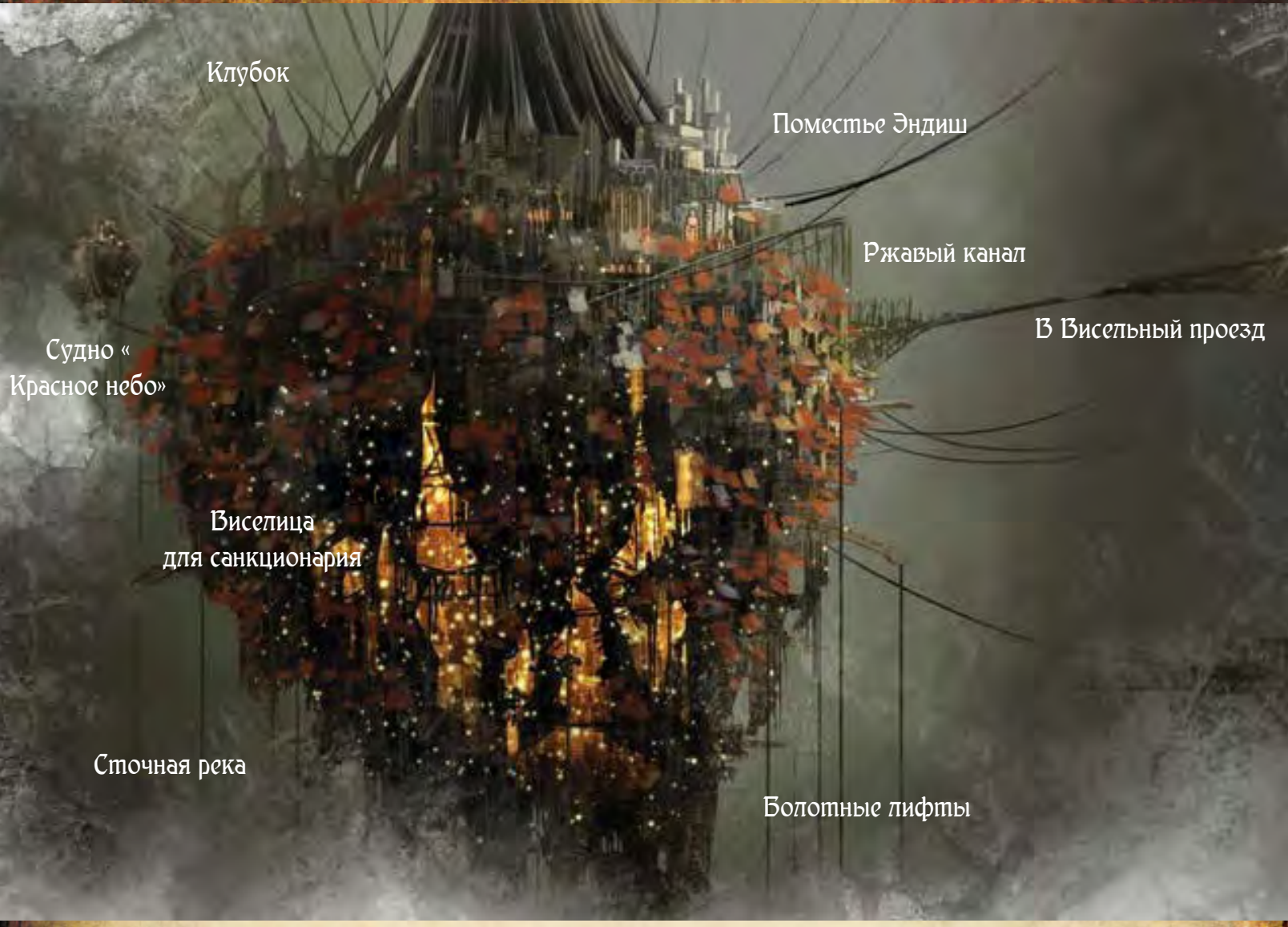
Помост буквально болтается под аркой, что является частью невероятной конструкции улья; на огромной опоре из стали и кабелей, верх которой теряется где-то в пустоте выше, а низ опускается до самой сточной реки. Верхний ярус поселения прозван Клубком; это невероятное нагромождение огромных опор и цепей, где селятся самые влиятельные обитатели. Этот район полностью под контролем Красного Шага, и его члены проводят здесь большую часть времени, наслаждаясь чуть более свежим воздухом и более ярким освещением. Даже легкое ульетрясение или порыв иногда проникающего сюда ветра заставляют всю секцию качаться вперед-назад, а кабели в это время щелкают друг о друга подобно выстрелам. Местные уже давно привыкли к такой шаткости городка, но у вновь прибывших это вызовет некий дискомфорт.

Судно «Красное небо»

На самом краю Помоста, на кранах над болотом повисли останки корабельного каркаса, по которым, однако, уже не понять, бороздило ли это судно водные или космические просторы. Каркас разрисован яркими граффити Красного Шага и служит одновременно и оперативной базой, и резиденцией их лидера Багрового Ворнаса. Изнутри оно набито всеми теми роскошествами, что найдутся в Подулье: от украденных пышных украшений до плохо сделанной мебели ручной работы, и для этого городишка может считаться дворцом. На днище корабля есть оружейная турель с тяжелым болтером, которая используется Красным Шагом для защиты портовых кранов, что соединяют селение и трясину внизу.

Ржавый канал

Многочисленные дорожки и сходни соединяют разнообразные части города между собой: некоторые из этих районов болтаются прямо над трясиной, а некоторые буквально сокрыты внутри Помоста. Ржавый канал – основная дорога, что пролегает от Клубка до лифтов в болота внизу. Разрушающийся и кое-как заделанный в некоторых местах, он заслужил свое имя. На некоторых участках путешественнику придется обходить огромные дыры, ведущие в глубокие шахты и грязные тупики. Красный Шаг время от времени использует Ржавый канал для игрищ и обрядов инициации, заставляя бандитов и иных обитателей соревноваться друг с другом в сумасшедших гонках вниз или вверх через весь город. Большинство таких мероприятий заканчиваются тем, что кто-то с воплями срывается вниз на радость зрителям и соперникам.



Поместье Эндиш

Помимо Ворнаса самым могущественным человеком Помоста считается Омар Эндиш. В его владении часть города, носящее высокомерное название Поместья Эндиш. Это центр операций Омара, и пусть оно не так хорошо обставлено как судно «Красное небо», здесь довольно комфортные по меркам Подулья условия жизни. Большинство ценностей Помоста находится в Поместье, т.к. Омар контролирует хранение и безопасность своих товаров и товаров Ворнаса. Ферру задействовал это место как склад для торговли телами: несколько помещений в Поместье отданы под трупы, и определенно, многие (если учесть их одежду и уровень разложения) здесь недавно.

Болотные лифты

В нижних частях города расположены районы для самых нищих и болотные лифты, которые при помощи системы блоков и шкивов позволяют падальщикам спускаться вниз к Стигийскому мелководью и подниматься обратно. Мрачные и грязные, эти лифты облеплены тоннами мусора из вод реки. Местные подбирают этот хлам, лишь изредка находя что-то более ценное, чем вещи, за которые можно напиваться еще один лишний день. Часть жителей даже занимается рыболовством в болотах; вместо того, чтобы спускаться вниз, рискуя жизнью, они бросают в воду длинные веревки с крючками на концах в надежде вытащить что-нибудь. Некоторые бывают затянуты своими веревками в реку, что служит хорошим напоминанием об ужасных мутировавших формах жизни, обитающих в этих мрачных глубинах.

Виселица для санкционария

В Помосте есть лишь одно «официальное» питейное заведение, которое одновременно служит торговым залом для Эндиша, а также местом отдыха для путешествующих по Подулью. Его зовут «Виселицей для санкционариев»; и несколько сильно разложившихся трупов в униформе силовиков свисают с его балкона над болотом. Оно служило и местом встреч Ферру и его культистов во времена их переходов между логовом и Висельным проездом. Вновь прибывших в Помост почти всегда направляют в «Виселицу», чтобы люди Омара и Ворнаса могли за ними понаблюдать и решить, стоит ли их ограбить, или они станут лишь свежим мясом для торговли телами.

Отыгрыш Омара Эндиша

Эндиш, который сам себя назначил главой торговцев Помоста, жил тут намного раньше, чем сюда прибыл Красный Шаг. Это старик с космами седых волос и неряшливой бородой; лишь зоркие глаза и грязная (и явно не по размеру) дворянская одежда могут указать на его важность. В первую очередь (и что самое важное) Эндиш бизнесмен и всегда готов заключить выгодную сделку. Это делает его не похожим на свирепого и жестокого Ворнаса, и благодаря этому аколиты могут найти человека, с которым можно договориться. Хоть Эндиш и в курсе торговли телами, о культе он знает мало, т.к. Ферру предпочитает работать напрямую с Ворнасом. МИ может использовать Омара как союзника аколитов в Помосте, если они в открытую выступят против Ворнаса или явятся сюда, громко заявляя о намерении раскрыть культ. Эндиш также ловко выпутывается из передряг и хорошо знает, куда дует ветер с болот. Как только станет ясно, что аколиты могут победить, он быстро переметнется в их лагерь и предложит им помощь. Более подробную информацию об Омаре Эндише можно найти на странице 562.

Банды глубоко внизу

Красный Шаг это осколок Плотерезов, группировки, что печально известна своей любовью к клинкам и крови врагов. Когда-то Багровый Ворнас жил в улье, был Плотерезом и членом банды «Красные львы», прежде чем сам основал Красный Шаг в Помосте. Лишь несколько лет назад Красный Шаг изгнал или поглотил другие группировки, и во главе с Ворнасом стал повелевать Помостом, хотя у их лидера есть большие планы по расширению своего влияния. Отчасти, именно поэтому он решил сотрудничать с Ферру, хоть и осознавал, что повелитель культа запятнан чем-то порочным, и это в конце концов может привести к их конфликту. Но пока главарь банды доволен ситуацией, обогащаясь на продаже тел Ферру и охране его последователей в надежде, что когда лидер еретиков двинется в поход на Висельный проезд, Ворнас будет рядом с ним и сможет расширить территорию под своим контролем.

Однако в последние время отношения между культом и бандой ухудшались по мере того, как время ритуала Ферру приближалось, а он осознавал, что больше эта преступная группировка ему не понадобится. В результате члены банды и деньги, что у них были, стали пропадать, а плата за услуги гангстеров — запаздывать. Также Ферру намерено оставил излишки тел на хранение в Помосте: он планирует оживить их и зачистить с их помощью городишко в качестве испытания его воинства перед вторжением в Висельный проезд. Ворнас же полагает, что просто связался с очередной конкурирующей группировкой, и не в состоянии оценить ту ужасную опасность, что Ферру несет городку и лично главарю банды.

Вход в Помост

После долгих часов блужданий через беспорядочные руины Подулья, аколиты попадут в огромный зал с потертым указателем в сторону Помоста. МИ может прочитать или перефразировать следующее:

Наконец полный обломков тоннель, по которому вы шли, заканчивается, выводя вас в огромную секцию Подулья, где потолок теряется где-то сверху в темноте. А далеко внизу вы слышите шум неторопливых вод сточной реки. Впереди во мраке можно разглядеть мигающую слабыми огоньками металлическую конструкцию, повисшую над огромным ущельем, пересекающим пещеру.

Наконец аколиты прибыли в Помост и должны решить, что делать дальше. Если только они не попытаются проскользнуть внутрь незаметно, им придется пройти через основные ворота городка в том месте, где Помост соприкасается с обрушившимся крутым утесом. Отряд бойцов Красного Шага несет охрану возле грубо сделанного знака «Никаких пушек!» и требует от каждого путника сдать оружие перед входом. Бандитам плевать, кто такие аколиты, и они не потребуют их назваться свои имена. В отличие от основного улья, где проверки клятвенных шестерней чересчур часты, здесь в Подулье никто не будет их смотреть. Аколиты могут увидеть и иные группы людей, входящих в Помост и сдающих огнестрельное оружие, как будто это обычное для них дело. МИ может также описать нескольких жителей болот, что покидают поселение и забирают свое оружие на выходе.

У самих стражников есть несколько пушек, но в большинстве своем они вооружены самыми разнообразными лезвиями: от огромных мечей до узких стилетов; тем не менее, чтобы подкрепить свои требования, над воротами бандиты расположили сдвоенный тяжелый стаббер. Если аколиты не желают отдавать оружие, им придется найти другой путь или иной подход (смотри врезку **Сдайте свое оружие!**).

После того, как отряд попадет внутрь Помоста, бандиты предложат им навестить «Виселицу», если им нужно снаряжение или они хотят просто выпить; тем не менее, никто не мешает им пойти куда они пожелают. С этого момента МИ может использовать события **Кровавые игры** или **По следу торговли телами**, чтобы продвинуть ход событий и столкнуть ИП с Ворнасом, Эндишем и любыми членами Благословленной плоти, что могут здесь быть.

Сдайте свое оружие!

Ворнас не любит, что в руках тех, кому он не доверяет, есть огнестрельное оружие, а доверяет он немногим. Если аколиты не желают, чтобы пока они в Помосте их пушки хранились под замком, то им придется или незаметно пробраться мимо охраны ворот, или спрятать оружие при досмотре, или подкупить стражников, или прорваться внутрь с боем, что, однако, не очень разумно. Чтобы проникнуть внутрь незаметно потребуется пройти **Ординарную (+10) проверку Атлетики**, чтобы перелезть с утеса на днище городской конструкции, а также **Серьёзную (+0) встречную проверку Скрытности против Ординарной (+10) проверки Бдительности патруля**.

Попав внутрь города, аколитам придется избегать стражников, проходя **Ординарные (+10) проверки Скрытности**. В любой момент их могут обнаружить и потребовать сдать оружие. При проверке у ворот можно спрятать только пистолеты или иное небольшое оружие, и для этого потребуется пройти **Сложную (-10) встречную проверку Скрытности против проверки Бдительности**. Подкуп стражи можно совершить посредством Серьёзной (+0) встречной проверки Обаяния или Обмана против проверки Силы воли охранников, к тому же потребуется подходящая плата. Предложение оружия или снаряжения может сильно облегчить проверку в виде бонуса к броску в размере, обратном доступности предмета: предмет Доступности -30 даст, к примеру, бонус +30 к проверке. Однако, чем меньше дальнобойного оружия будет у аколитов к концу их путешествия в Помост, тем более волнительным станет последнее столкновение.

Кровавые игрища

Ворнасу мало дела до аколитов, если они конечно не специально ищут с ним встречи или устроят беспорядки в городке. Разговор с любым жителем, должен дать понять, что здесь всем заправляет Красный Шаг и его главарь, а также дать немного информации о жестокой природе группировки и ее лидера. Если аколиты убьют одного из бойцов банды или большое количество простых горожан, Ворнас отправит отряд, чтобы вышвырнуть ИП из поселения. Однако, сам главарь не появится до тех пор, пока дела не пойдут совсем из рук вон плохо, например, ИП устроят массовую резню его людей. Наиболее вероятно, что аколиты выйдут на контакт с Ворнасом, если будут расспрашивать вокруг о торговле телами. Если они будут хитры и не будут болтать об этом с членами Красного Шага, то поймут, что Ворнас контролирует этот процесс. Они также могут разузнать, что дела ведутся с каким-то человеком из еще более нижних секций; описание этого человека должно дать ясно понять, что это скорее всего член культа. Если же они не скрываются, нападают на местных или громко требуют, чтобы им выдали всю информацию, они все равно смогут выведают эти сведения, но о группе узнает и Ворнас.

В таком случае бандит вызовет аколитов на встречу на «Красном небе». С другой стороны, сами ИП могут искать его, если узнают о том, что он связан с торговлей телами. Ворнас встретит их на троне из трофейных ножей в разукрашенной кают-компании и с интересом спросит, какое им дело до его бизнеса. В этот момент он не будет считать аколитов угрозой или даже возможными торговыми партнерами, он просто хочет повеселиться.

По их желанию МИ должен позволить аколитам попытаться пройти проверки **Обаяния, Запугивания** или иные подобные проверки, но главарю банды не интересно то, что они говорят, в том числе и то, что Ферру является хаосопоклонником. Что бы не говорили аколиты, Ворнас даст им шанс доказать, что они стоят его внимания; при этом он заявит, что обеспечит их информацией и помощью, если они заслужат это. На самом деле Ворнасу просто хочется жестоких развлечений, и, возможно, ему интересна информация о верхних ярусах, которой обладают ИП. Он не будет доверять или помогать аколитам по крайней мере до тех пор, пока они не поучаствуют в спасении его городка в ходе этого приключения.

У Ворнаса есть три испытания для аколитов, и для каждого ИП придется выбрать одного участника, что должен его пройти без помощи других. Лишь один аколит может участвовать в испытании, но главарю банды наплевать на их победу или поражение (хоть ИП об этом и не знают). Он просто хочет посмотреть, как льется кровь.

Ножевой замок. Это бой на ножах между двумя противниками без доспехов; одна рука каждого сковывается

Отыгрыш Багрового Ворнаса

Багровый Ворнас обаятельный психопат с нездоровой страстью к режущим предметам. Когда он двигается, под изрезанной шрамами кожей перекатываются мускулы, а пирсинг на его теле позвякивает; он уважает лишь силу, которая особо ценится в рукопашной схватке. Хотя он никогда не будет доверять аколитам или сражаться за их дело кроме случаев, когда это в его интересах или он может получить вознаграждение, Ворнас может стать для них союзником, если ИП докажут, чего стоят (смотри раздел Кровавые игрища. Он также поумнее любого обычного бандита и может стать ценным помощником в Подулье или даже в самом городе Десолеум, если аколиты помогут выжить его группировке. Подробнее о Багровом Ворнасе можно узнать на странице 571.

с рукой соперника тяжелой цепью (1 м). Драться таким образом затруднительно, и на все проверки Навыка Рукопашной налагается штраф -10, а уклониться от удара становится невозможным. Это необязательно должно быть боем насмерть, обычно все продолжается пока один из бойцов не сдастся или не упадет без сознания. Ворнас в любом случае не расстроится, т.к. это был хороший бой.

Красный забег. Аколитам придется бежать наперегонки с бандитом по Ржавому каналу. Это **длительная встречная проверка Ловкости**; тот кто первый наберет десять степеней успеха считается победителем. Бегун может осложнить жизнь сопернику, столкнув его за край или в одну из многочисленных дыр по пути. Для этого бегущему нужно потратить одну свою степень успеха и пройти **встречную проверку Ловкости**: в случае успеха проигравший противник теряет одну свою степень успеха. Если у соревнующегося более нет степеней успеха, чтобы потратить их таким образом, он должен пройти **Сложную (-10) проверку Атлетики** иначе упадет с двадцатиметровой высоты в ядовитую реку внизу.

В связке со смертью. Другим излюбленным соревнованием Красного Шага являются бои среди кабелей Клубка. Это схватка между двумя соперниками, вооруженными лишь ножами; однако, чтобы пробраться через толстую металлическую паутину необходимо пройти **Ординарную проверку (+10) Акробатики** или **Серьёзную (+0) проверку Атлетики.**

Неважно, выиграли ли нет аколиты хоть одно испытание, Ворнас все равно предложит им базовую медицинскую помощь и место для ночевки. Он хорошенько приложится к здоровенной бутили, что стоит среди рядов уже опустошенных емкостей вокруг трона, поблагодарит ИП за развлечение и, пошатываясь, уйдет в окружении охранников, на прощание бросив обещание поговорить с ними.

Следуя за телами

Помимо того, чтобы выспрашивать что-то о торговле трупами, аколиты могут попытаться выяснить место хранения перевозимых тел. Проследовав за одним из тайных караванов из Висельного проезда или затаившись в Помосте, они выведают, что останки отправляются в Поместье Эндиш. Поместье защищено системой безопасности и парой старых (но все еще опасных) боевых сервиторов (смотри страницу 488). Если они попытаются проникнуть внутрь ночью, то им придется пройти **Серьёзную (+0) проверку Скрытности**, чтобы остаться незаметными, и **Серьёзную (+0) проверку Безопасности**, чтобы преодолеть замки и пикт-камеры; в случае провалов сервиторы пробудятся. Пока они внутри, каждые 10 минут игрового времени ИП придется проходить встречную **Ординарную (+10) проверку Скрытности**, чтобы не попасться на глаза патрульным сервиторам; в тоже время, МИ может дать возможность одному ИП пройти эту проверку за всю группу: это отражает то, что он ведет отряд и указывает им, когда можно двигаться. Внутри аколиты найдут записи о поставках и отправках трупов, а также несколько отсеков для хранения, каждый из которых набит сотнями тел. Хоть отметки о том, куда отправляются останки после их прибытия в Помост и отсутствуют, все равно станет ясно, что перевозка тел на еще более нижние ярусы из-за чего-то приостановлена, и они начинают скапливаться здесь.

С другой стороны, аколиты могут попытаться договориться, чтобы их пропустили внутрь на встрече с Эндишем, который начинает с отношением 40 и Уверенный. При помощи **затруднительной (+0) проверки Обаяния** или **Ординарной (+10) проверки Коммерции** они могут с ним договориться или соблазнить хорошим бизнес предложением. Такой подход не даст им возможности заглянуть в его бухгалтерию, но Омар с удовольствием расскажет про торговлю телами и «проклятых трупах», что медленно гниют на его складах. Если они спросят его о подвеске, он признается, что, возможно, видел ее раньше, но чтобы заставить его вспомнить где, придется пройти **Сложную (-10) проверку Обаяния или Запугивания**. Он поведает о Ферру, посещавшего Помост, хотя не знает, о чем точно говорили еретик и Ворнас. Если к Эндишу хорошо относится, он станет отличным источником сведений о городке. Но он пока не готов выступить против Ворнаса, ведь лично видел, как после встречи с главарем банды от его врагов оставались лишь скулящие пропитанные кровью

груды мяса. По всему региону многие повязаны с Омаром или задолжали ему, и если аколиты попытаются физически навредить торговцу, посчитав легкой добычей, то вскоре на них начнут нападать и их будут оскорблять по всему Помосту. В случае необходимости для отражения Омара Эндиша можно использовать профиль десолеумского безклятвенного дельца (подробнее смотри на странице 477).

Восстание мертвецов

Ферру сделает свой ход после того, как аколиты проведут в Помосте день или около того. Этого времени должно хватить, чтобы они поняли, что Ворнас глубоко погряз в торговле телами, и только он знает (пусть и смутно) место расположения логова культа. После того, как Ферру проинформируют, что ИП рыщут в Помосте, он решит немного поменять свои планы и атаковать городок с армией оживших мертвецов. Изначально это нападение должно было быть только испытанием для его войск перед вторжением в Висельный проезд, что находится выше, но сейчас это еще и способ убрать аколитов. Насытившись варп-энергией из ксенореликта, он намерен вызвать колдовской туман, что накроет поселение и вернет мертвецов к жизни.

Во время этих событий аколитам придется сначала драться за выживание, а потом попытаться спасти городок от разрушения, прежде чем его захлестнут орды мертвецов. На первых порах они могут почуять приближение атаки, когда густая мгла поднимется со стороны сточной реки и

Замена выбывших игровых персонажей

Возможно, не все ИП переживут нападение или финальный бой, что ждет их впереди. В то же время Помост – подходящее место, чтобы ввести новых персонажей. Вероятно, новыми ИП могут быть жаждущие мести гангстеры Красного Шага, изгнанные за сомнительные опыты падшие техножрецы или хирургеоны, распутные дворяне, бежавшие от своих обязанностей на верхних уровнях (или даже избежавшие Чёрных кораблей) псайкеры, ушедшие на нижние ярусы после сражений в пустошах Десолеума имперские гвардейцы или санкционарии под прикрытием. Любой новый персонаж, и МИ должен это допустить, будет обладать обширными знаниями о Подулье, что сделает его важным (и ценным) источником сведений для аколитов во время путешествия на нижние ярусы, а также во время других приключениях в этом регионе.

окутает Помост. Какими ужасными не были бы здесь условия жизни, такой туман – неслыханное событие, и многие жители поселения будут явно напуганы этим, полагая, что всему региону приходит конец.

Туман ограничивает дальность обзора десятью метрами, заглушает звуки и мешает определить, откуда они доносятся. Сначала встречающиеся ИП мертвецы будут немногочисленны: это будут те, чьи тела были на улицах селения, или те, что ждали, когда в реку спустят болотные лифты. Аколиты могут наткнуться на одного ожившего мертвеца, когда он выйдет, ковыляя, из тумана к ним; они должны с ним справиться, как только поймут, что перед ними. С этого момента события начнут лавинообразно развиваться; все больше и больше криков будет слышаться из мглы, хотя ИП будет трудно понять, что это: восставший к жизни труп или горожанин, которому не повезло с ним встретиться. Аколитам предстоит справиться рядом задач, чтобы спастись и спасти поселение.

Заряжено и готово к бою. Если только аколитам не удалось сохранить свое оружие, оно будет храниться в закрытом помещении недалеко от ворот в селение. По пути туда МИ может бросить на отряд одного-двух оживших мертвецов, чтобы они понервничали. Когда группа туда доберется, то увидит, что несколько зомби яростно бросается на охранников недалеко от дверей этого помещения. МИ стоит особо подчеркнуть напряженность момента, пока один или несколько аколитов будут ломать дверь, а остальные сдерживать мертвецов при помощи ножей и дубинок. Новые противники должны все время прибывать, чтобы ИП не расслаблялись. Аколиту придется или взломать замок **Серьёзной (+0) проверкой Безопасности** или просто его выбить. Для этого считайте, что замок имеет 3 очка брони.

Закрытие ворот. Мертвецы начали проникать в Помост через основные ворота недалеко от места хранения оружия. Аколиты легко это поймут, наблюдая, как все больше и больше зомби появляется из тумана и двигается в сторону

городка. Для закрытия ворот вручную потребуется пройти **тяжелую (-20) проверку Атлетики**, или можно их опустить активировав удерживающий их противовес т**яжелой (-20) проверкой Техпользования.** Однако, если кто-то из аколитов вспомнит о тяжелом стаббере над воротами, то дела у отряда пойдут веселее.

Склад трупов. Тем временем все трупы в Поместье Эндиш бьются о двери складских помещений в попытке вырваться наружу. Кое-где им уже это удалось. Сервиторы Омара еле-еле сдерживают их. Единственный выход – это или наглухо запечатать Поместье, или уничтожить его основание, чтобы оно рухнуло вниз в трясину. Чтобы запечатать помещения, необходимо преодолеть систему безопасности Омара, пройдя **Серьёзную (+0) проверку Безопасности**; или можно подорвать все входы (в этом случае показатель брони дверей равен 4, полов и стен – 5). Аколиты могут попытаться обыскать Поместье в поисках взрывчатки: для этого нужно пройти **Сложную (-10) проверку Бдительности**. Если необходимо (например, один из ИП ранен), МИ может вооружить сервиторов более мощным оружием.

Вычищая веревочные лестницы. Вторым местом проникновения мертвецов в городок служат болотные лифты. По системам канатов, шкивов и воротов уже успели забраться вверх десятки зомби, и сотни ожидают своей очереди внизу. Необходимо перерубить пять основных веревок, каждая из которых имеет 3 очка брони. В этом бою на каждого не рубящего кабели аколита должно приходиться по одному противнику; но если отряд полностью будет занят рубкой канатов и не будет защищать себя, мертвецы нападут на всю команду. Каждый раунд будут прибывать все новые зомби (1к5-1 штук), но если кто-то из ИП займет позицию у тяжелого болтера на судне «Красное небо» и будет вести огонь по наступающим мертвецам, то это число должно быть уменьшено на 2 за каждую степень успеха при выстреле.

Зачистка. Если аколитам удалось закрыть главные ворота, разобраться с мертвецами в Поместье Эндиш и обрубить веревочные лестницы, то Красный Шаг начнет побеждать в бою. Буквально за несколько часов остатки мертвецов будут уничтожены или сброшены назад в болота. МИ не обязан отыгрывать эти бои; он может просто считать, что аколиты (особенно если при них огнестрельное оружие) тоже приняли участие в этом.

После нападения Ворнас встретится с аколитами, если они активно и явно помогали защищать его город. Путь даже сейчас бандит все равно полностью не доверяет им, он прекрасно знает, что за атакой стоит Ферру, и жаждет, чтобы тот заплатил сполна. Если они готовы помочь отомстить, Ворнас предложит проводить аколитов до логова культа: это путешествие заведет их в еще более глубокие районы под ульем, туда, где скрыто сердце ереси.

Тормус Фэйн в Помосте

Тормус Фэйн является старшим братом Ферру, и он самый успешный из всех трех братьев. Этот выдающийся член Призывающих Скорбь имеет свое мнение о баловстве Ферру с ксенореликтами и его высокомерных амбициях по атаке на улей. Он полагает, что такое рискованное предприятие обречено на провал, если только сам Тормус не возглавит штурм.

Тормус не играет большой роли в этом приключении, но МИ может его использовать, чтобы намекнуть на будущие события или иные столкновения со Призывающими Скорбь. Его можно использовать под видом торговца в Помосте, где он пообщается с аколитами, оценит их возможности и, возможно, вероятность их использования в своих целях. Если аколиты многого не знают о Ферру и его планах или разругались с Ворнасом и не получили от него информацию о логове культа, МИ может использовать Тормуса, чтобы тот восполнил пробелы в сведениях, которыми обладают ИП. Он крайне умен и осторожен, чтобы раскрыть себя или подвергнуть опасности, но достаточно надменен, чтобы насладиться личной встречей с аколитами. Наконец, Тормус может просто находиться в Помосте, а ИП спасут его от одного из оживших трупов; и когда он появятся вновь, они вспомнят его лицо. Если МИ желает, чтобы этот персонаж играл более заметную роль в приключении, он может использовать профиль Настоятеля на странице 499.

Происшествия в Помосте

Помимо столкновений с Красным Шагом и Эндишем и до кульминационной битвы, пока аколиты находятся в Помосте, МИ может ввести все или любое из следующих происшествий:

Благословленная компания. Большая часть культистов, зная о предстоящей атаке, покинула городок; но МИ может предусмотреть, что один или два еретика все еще что-то вынюхивают поблизости. Один из ИП может узнать в них тех, кто противостоял им ранее в Висельном проезде, пройдя Очень Тяжелую (-30) проверку Бдительности. Культисты попытаются сбежать при проявлении насилия против них. Это может привести к сумасшедшей погоне через весь Помост, в конце которой еретики бросятся с высоты, чтобы избежать поимки.

Недобрые лица. В Помосте есть множество людей, готовых подраться с аколитами при малейшей провокации. В случае оскорбления (настоящего или надуманного) местные жители или бандиты начнут задирать обидчика; особенно часто это происходит в «Виселице». Тем не менее, во время потасовок в Помосте обычно в ход идут кулаки и ножи, ведь стрельба быстро привлекает внимание Ворнаса.

Быстрые пальцы. Многие в Помосте, особенно подростки, живут за счет карманных краж и мародерства. Одному из аколитов придется пройти встречную проверку Бдительности против Скрытности, чтобы словить карманника до того, как он скроется. Это может привести к дикой гонке через Ржавый канал, особенно если украден пистолет или подвеска.

Жестокие игры. Карты мертвых, наперстки, «огненное брюхо» — это все популярные в Помосте игры, и аколиты могут в них сыграть, если есть желание. Чтобы выиграть немного денег (которые подойдут для торговли только в Помосте), выторговать товары или даже информацию, МИ должен назначить ИП встречную проверку Логики. Также мастеру стоит помнить, что местные не считают зазорным мухлевать или затеять драку, если начнут проигрывать.

Часть III: Сердце заразы

«Благословенная гниль проникла в самое сердце улья Десолеум: она будет крушить и колебать его великую основу пока разложение и разруха не поглотят все сущее»

— Ферру Фэйн, Несущий заразу

В заключительной части приключения аколитам предстоит взять штурмом логово Благословленной плоти и положить конец Ферру и его ужасным мечтаниям. После того, как они остановили нападение на Помост и раздобыли информацию о местонахождении штаб-квартиры культа, им придется совершить опасное путешествие еще глубже в Подулей вниз по сточной реке. Перед отправлением МИ стоит дать ИП шанс отдохнуть и перегруппироваться, особенно если кто-то из них тяжело ранен.

Теперь Ферру намерен полностью воплотить свой план, и поэтому темп приключения должен возрастать по мере того, как МИ будет напоминать отряду о том, что часы тикают, и грядущие события все ближе и ближе. Тормус или Ворнас могут дать подсказки относительно предстоящей атаки на Висельный проезд. Если же аколиты нашли записи Ферру в Погребальне, то и сами будут догадываться, что штурм Помоста был лишь испытанием, и вскоре будет нанесен по-настоящему сильный удар. В конце концов, по мере того как аколиты будут путешествовать вниз по сточной реке, вокруг начнут ощущаться бурлящие потоки варп-энергии, приводящие псайкеров в ужас, а у остальных вызывающие мерзкие мурашки по телу от неприятной жары; к тому же им постоянно будут попадаться наполовину погруженные в трясину дергающиеся трупы.

Прогулка по трясине

Узнав о месте нахождения культа, аколиты должны будут спуститься из Помоста к Стигийскому мелководью, чтобы попасть на одну из мусорных барж и начать свое путешествие. Заключив союз с Ворнасом, они смогут рассчитывать на помощь нескольких его бойцов, что отправятся с ними. Вместе с тем, если аколиты раскрыли свои истинные полномочия Нильс (или запросили поддержку у ее начальства), они могут получить помощь на этом этапе и от санкционариев. Если же обе стороны примут участие в путешествии в Подулей, то поездка будет незабываемой, особенно, если и Нильс, и Ворнас станут попутчиками.

В любом случае МИ может отправить с ИП дюжину людей (или около того); возможно это будут жители Помоста, чувствующие себя обязанными за спасение, или желающие отомстить повелителям трупов, или просто достаточно безумные забияки, что наслаждаются битвой. Эти НИП будут особенно полезны тем, что при их помощи можно подчеркнуть кошмары Подулья: чтобы ИП не расслаблялись, пусть несколько человек станут жертвами обитающих на нижних ярусах смертоносных ужасов. Однако, Нильс и Ворнас могут стать хорошими союзниками аколитам в последующих приключениях в Десолеуме, и поэтому стоит сделать так, чтобы они (по возможности) выжили.

Путешествие по Мелководью должно занять не менее дня. Попутчики (если таковые имеются) возьмут с собой пайки, к счастью, как и сами аколиты. Они пересекут плохо освещенный холодный регион, наполненный застылым воздухом. Вода вокруг загрязнена прометиумом и отходами, а на самой границе видимого пространства постоянно заметно какое-то еле различимое движение. Чтобы сделать поездку по реке в глубины Подулья более яркой, МИ может использовать одно или все из следующих событий, а также придумать свои препятствия для ИП.

Ненадёжное окружение. Слабо закрепленная секция улья обрушивается вниз неподалеку, отчего щебень и обломки летят во все стороны. Каждый аколит должен пройти **Серьёзную (+0) проверку Ловкости**, или в него попадет камень, нанеся 1к10+3 очков ударного урона. ИП с навыком Выживание может предупредить остальных об опасности и дать им бонус +20 при прохождении проверки.

Прокляты и забыты. Группа мародерствующих подонков атакует судно, используя свою баржу. В душе они трусливы, и убегут после успешной **Ординарной (+10) проверки Запугивания** или после первой жертвы среди них. Используйте для них профиль НИП Отброс, который можно найти на странице 485.

Жертвы Красного Шага. Небольшая банда головорезов, существующая на окраинах контролируемой Красным Шагом территории, будет с берега наблюдать за проплывающим судном. С ними можно договориться, а то и нанять, если только аколитов не сопровождают гангстеры из Красного Шага. Если же бандиты Ворнаса присутствуют на барже, то начнется бой. Используйте для них профиль Головореза, который можно найти на странице 477.

Дьявольское поселение. Аколиты будут проезжать мимо жалкой деревушки презренных мутантов. Они не проявляют открытой агрессии, но бандиты Красного Шага могут начать стрелять по ним ради забавы, а санкционарии потребовать зачистки селения; и первое, и второе спровоцирует атаку мутантов. В случае боя, МИ может использовать профиль Изменённого Мутанта на странице 503.

Монстры из трясины. Тварь-альбинос из трясины атакует баржу. Это может быть кто угодно из мириад ужасов, наполняющих грязные воды. Оно настолько велико, что ИП не удастся рассмотреть тварь полностью: лишь клубок щупалец будет тянуться к ним, а среди мутных вод будет видна только часть его громадной туши. Существо слишком велико, чтобы по нему промазать, и считается укрытием с 10 очками брони; как только очки брони будут снижены до 5, тварь отступит в поисках более легкой жертвы. Каждый раунд 1к5-2 случайных персонажей должны будут пройти **Сложную (-10) проверку Уклонения**, или конечность

существа зацепит их, нанеся 1к10+2 очков разрывающего урона. Баржу также раскачивает во время атаки, и в начале каждого раунда каждому придется пройти **Серьёзную (+0) проверку Ловкости**, чтобы устоять на ногах и не рухнуть на скользкую палубу. В случае четырех и более степеней провала персонаж упадет в воду: если его не вытащат в течение двух раундов, то тварь утащит его на глубину, и никто больше его никогда не увидит. По желанию МИ, он может создать конкретное существо для этого столкновения, чтобы еще более усложнить жизнь аколитам, или использовать любого монстра из дополнений к игре **Dark Heresy**.

Штурмуя Болотную крепость

Когда судно ИП достигнет логова Благословленной плоти, МИ может прочесть или перефразировать следующий отрывок:

На протяжении нескольких часов ваша мусорная баржа, окруженная тенями и эхом, бороздила маслянистые тёмные воды болота. Когда она преодолевает один из поворотов, среди неторопливых волн реки перед вами внезапно предстает проржавевшее и разрушающееся колоссальное строение. Даже издалека вы видите, как внутри на фоне слабых огоньков движутся силуэты, а лучи фонарей иногда рассеивают мрак. Но здесь есть и что-то еще, что-то непонятное наполняет вас ужасом, когда вы смотрите на верхние этажи сумрачной постройки.

Логово является частью некого древнего археотехнического строительного устройства, при помощи которого тысячелетия назад был возведен улей. Большая его часть проржавела и потонула в трясине, оставшаяся часть же торчит из воды под сумасшедшим углом, из-за чего его этажи и коридоры наклонены. Культ укрепил руины: из грязной тёмной воды торчат грубо сделанные башни и оружейные гнезда. Убежище состоит из четырех обитаемых ярусов, а круг для призыва демонов Ферру расположил наверху на старой посадочной площадке для шатлов. К моменту прибытия аколитов Ферру готовится к вызову герольда Нургла, и если культ заметит отряд, он ускорит ритуал.

В логове расположилось семь групп по семь культистов, примерно такое же количество трупов готово к воскрешению. Тем не менее, МИ стоит изменить эти числа, если необходимо добиться желаемого уровня опасности. То, как ИП попадут в крепость, зависит только от них, хотя это может вылиться в один из следующих вариантов.

Лобовой штурм. Штурм убежища предполагает, что атакующие сначала попадут под огонь сторожевой башни, а затем будут пробиваться через несколько этажей, полных еретиков с автоганами. На сторожевой башне стоит тяжелый стаббер, и она дает укрытие всему телу стрелка (4 очка брони). Культисты будут сражаться в группах по семь человек на уровень, прячась за баррикадами (10 очков брони). Потеряв половину бойцов, они отступят наверх к месту призыва, продолжая в процессе этого вести огонь.

Финальное противостояние

Это последний бой против Ферру Фэйна для отряда, и шанс положить конец его безумию. МИ предстоит сделать эту битву достаточно эпичной: с волнами культистов, воскресших мертвецов, и величественно мерзким герольдом Нургла. Чтобы сбалансировать столкновение, а также избежать того, что аколитов просто захлестнут превосходящие силы, МИ стоит руководствоваться информацией на странице 469 для настройки уровня угрозы и определения количества врагов. Чтобы усилить ощущение происходящей вокруг резни, не повышая уровень опасности, и сделать битву масштабнее и опаснее, МИ может добавить описание сражения с участием союзников аколитов (бандитов Красного Шага или санкционариев) на заднем плане.

Последняя схватка с Ферру и герольдом должна быть отчаянной и захватывающей, но не излишне затянутой. Если МИ видит, что ИП в бедственном положении, стоит сделать так, чтобы враги не могли легко их сокрушить. Чтобы уменьшить сложность, МИ может натравить герольда на союзников аколитов; или сделать так, что демон не распотрошит своими когтями ИП сразу, а просто сбросит его на этаж ниже, нанеся не смертельные увечья. К тому же Ферру может использовать свои силы, чтобы просто вывести противника из строя вместо его убийства, а восставшие мертвецы станут для культистов такой же помехой, как и для аколитов. Они могут мешать стрелять, или даже по ошибке атакуют еретиков.

Одним из вариантов того, как можно усилить ощущение ужаса от происходящего, является воскрешенный Ферру аколит (или союзник), ранее павший в этом бою. В плане эффективности этот вновь поднятый покойник не должен превышать остальных мертвецов; но его бывшим союзникам придется пройти проверку Страха, видя, как их товарищ в насмешку над настоящей жизнью превращен в ковыляющее нечто.

Бесшумное проникновение. Чтобы проскользнуть внутрь, аколитам придется пройти встречную **Серьёзную (+0) проверку Скрытности**, а бдительный караульный может попытаться этому противостоять при помощи **затруднительной (+0) проверки Бдительности.** Чтобы добраться до верхних уровней, аколитам надо миновать три такие башни. Каждая последующая проверка получает кумулятивный штраф -10, а провал означает, что еретики подняли тревогу. Можно попытаться проникнуть внутрь, пока союзники отряда атакуют культистов в лоб (что налагает штраф -20 на все проверки стражников).

Введение в заблуждение и обман. аколиты могут договориться, чтобы их пустили внутрь, прикинувшись

другими культистами или торговцами из Помоста. Если рядом будет Ферру, то вряд ли что-то из этого выйдет, но тем не менее они могут попытаться проникнуть в крепость пройдя встречную **Сложную (-10) проверку Обаяния или Обмана** против еретиков. Аколиты могут применить и **Запутывание**, но получат штраф -20, так как Ферру для культистов страшнее всего того, что могли бы аколиты сделать с ними.

Попав внутрь убежища, ИП могут добраться до Ферру, проложив путь силой или проскользнув мимо еретиков.

Тёмный призыв

В тот момент, когда аколиты достигнут Ферру и начнется финальное сражение, он будет занят своим ритуалом вызова. Обе стороны должны немедленно сделать броски Инициативы и вступить в схватку. Оставшиеся культисты будут прибывать небольшими группами, и МИ должен их вводить постепенно, чтобы поддержать напряженность боя. Аколитам не удастся остановить вызов герольда, но т.к. Ферру пришлось ускорить ритуал, прорыв демона в реальность будет неполным. Даже если ИП убьют Ферру в течение первого или второго раунда боя, Герольд все равно будет призван.

Демон появится в начале третьего раунда, вырвавшись в реальность буквально изнутри одного из культистов, разорвав его. Свидетели этого увидят жуткий взрыв, который разбросает вокруг куски отравленной плоти, и должны пройти проверку против Страха (3). Демон ослаблен тем, что ритуал призыва был не завершен и не настолько могущественен, как мог бы. Каждый ход ему придется убивать по человеку (это могут быть как культисты, так и аколиты и их союзники), чтобы поддержать свое существование. Если ему это не удастся, то весь следующий раунд он будет получать штраф -10 на любую проверку и сможет либо только двигаться, либо только атаковать.

Пока демон сдерживает аколитов и их союзников, Ферру попытается активировать артефакт ксеносов; этот ритуал воскресит мертвецов в нижних помещениях. Ему потребуется четыре раунда, и если его ранят в процессе, обряд сорвется. Группы еретиков прикроют собой своего господина. После завершения ритуала (или если он будет прерван) Ферру вступит в бой на ряду с герольдом и культистами, на полную используя свои, усиленные ксенореликтом, возможности.

Если Ферру удастся завершить обряд воскрешения, то через два раунда после этого мертвецы начнут маленькими группками присоединяться к хаосу битвы. Тем не менее, МИ свободен изменить это время исходя из текущей картины боя. В момент, когда Ферру погибнет или будет выведен из боя, жуткий ритуал воскрешения прекратится и мертвецы рухнут там, где стояли.

Завершение и награды

Как только герольд будет уничтожен, а Ферру убит или схвачен, сопротивление Благословленной плоти будет сломлено. Выжившие еретики вернуться в ряды Призывающих Скорбь или сбегут в мрачные глубины Подулья. Аколиты же получат в свои руки ксенореликт, и, как может показаться, выполнят свой долг полностью. Они также могут заполучить союзников в лице клятвенного капитана Нильс и Багрового Ворнаса, хотя это зависит от того, как они обращались со своими знакомыми все это время.

От Ферру или из его записей они узнают о существовании в Десолеуме еще более многочисленного культа Нургла, а также о расширяющейся сети по торговле ксеноартефактами, что в улье зовется Мрачной, а по всему сектору Безликой торговлей. Наконец, у них в руках остался сам ксенореликт, который определенно несет в себе пусть еще не понятую, но огромную мощь. Также на множество вопросов у них еще нет ответов, что может привести кто тому, что очередная секта попытается повторить ритуал, который выльется в еще более ужасные последствия. Если существует другой более мощный артефакт, то с его помощью можно поднять трупы по всему улью. И тогда Десолеум падет за несколько часов.

Награды

Игровые персонажи должны получить 400 очков опыта, если переживут первые две сессии, и еще 500 очков за финальный бой. Если Ферру погибнет до того, как завершит ритуал, они получат еще 100 очков. Если же он будет схвачен, то наградой станут дополнительная сотня очков сверху и ниточки, ведущие к Мрачной торговле в улье. Также каждый аколит, принявший участи в изгнании герольда, получит прибавку 3 к Влиянию.

Если игрок попытается соединить подвеску, что была найдена в начале приключения, с ксенореликтом Ферру, то окажется, что она отлично занимает место одного из сколов. Предложивший это игрок должен получить дополнительно 50 очков опыта.

Помимо прочего игроки могут заполучить полезных союзников в лице клятвенного капитана Нильс или Багрового Ворнаса. Игроки, активно пытавшиеся установить с ними отношения, должны быть награждены 50 очками опыта, а также получить дополнительные 50 очков за каждого НИП, с которым получилось заключить союз. А тем ИП, что произвели на этих людей сильное впечатление, стоит выдать таланты Связи (Санкционарии) или Связи (Плотерезы). И наоборот, те, кто стремился уничтожить Красный Шаг или злоупотреблял помощью силовиков, могут получить талант Враг.

ИП могут произвести на жителей Помоста очень хорошее впечатление, и в этом случае смогут использовать селение в будущем как оперативную базу на нижних ярусах. Если они действовали открыто и использовали имя своего инквизитора, то их уровень Секретности должен быть понижен соответственно, что повлияет на их деятельность в городке и иных бандитских регионах улья.

Последующие приключения

МИ может использовать следующие ниточки, которые появятся после сражения с Ферру Фэйном, для создания последующих приключений.

Мрачная торговля. Среди личных вещей Ферру аколиты найдут дюжины писем торговцам и преступникам по всему улью Десолеум и за его пределами. Некоторые из этих сообщений указывают на то, что он активно сотрудничал с Мрачной торговлей, чтобы заполучить другие артефакты ксеносов. Среди прочего они найдут информацию о дополнительных поставках реликтов ксеносов, а также небольшую коллекцию разрозненных инопланетных безделушек; правда ни одна из этих вещей не может сравниться с той, что он использовал для усиления своих способностей. Аколитов должна обеспокоить Безликая торговля ксенореликтами, что распространилась по всему улью и Аскеллону, а поэтому они должны расследовать этот вопрос.

Призывающие Скорбь. Помимо информации о Мрачной торговле схваченные еретики и заметки Ферру смогут раскрыть ИП, что Благословленная плоть была лишь отделившейся ветвью большего культа. Пусть аколиты не полностью осознают насколько широко разрослась эта секта, но уничтожение Благословленной плоти привлечет внимание Призывающих Скорбь, и, возможно, еретики начнут активную охоту за отрядом. Наконец, МИ может сделать так, что среди вещей Ферру найдется голопикт, изображающий его с двумя братьями. Аколиты легко опознают в одном из людей Тормуса Фэйна, если уже встречались с ним в Помосте: определенно он станет основной угрозой будущих приключений.

Зерна бунта. Даже после уничтожения Благословленной плоти, уровень напряженности в Висельном проезде останется высок. Красный Шаг все также продолжит расширять свое влияние на верхних ярусах, а среди санкционариев пойдут разговоры об атаке на то, что осталось от Помоста. Кто-то должен отступить, но в любом случае грядет большая война. Аколиты могут попытаться договориться о некоем подобии мира, или возглавить одну из сторон и разрешить вопрос силой.

НИП

В приключении «Скорбь мертвых» присутствуют нижеописанные основные НИП. Если указано, МИ может использовать профили из **главы XII: НИП и противники.**

Ферру Фэйн, Пестифекс

Жадный до власти средний из братьев Фэйн с головой ушел в изучение таинственного ксеноартефакта, чтобы усилить свою секту «Благословленной плоти». Пусть его младший брат мертв, а старший, кажется, игнорирует, Ферру все равно готов провести великий ритуал, что поставит на колени целый улей.

Ферру Фэйн, Пестифекс (Мастер) 23

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
3 9 (01-10)	4 10 (11-20)	4 10 (21-30)	4 10 (31-70)	4 10 (71-85)	4 10 (86-00)

НР	НС	С
38	30	35

В	Лов	Инт
6 41	31	42

Вос	СВ	Общ
47	52	39

Вл 41

Полу. *3* | Полн. *6* | Натиск *9* | Бег *18* | Угроза *30*

Стаб-револьвер — Класс *Пистолет*

Дальн. *30 м.* | Скор. *О/–/–* | Урон *1к10+4 (У)*

Проб. *0* | Обой. *6* | Пз. *2 ПД* | Вес *1,* | Дост. *ИЗ*

Особенности: *Надёжное*

Психосиловой посох — Класс *Рукопашное*

Дальн. — | Скор. — | Урон *1к10+7^ПР+6С (Э)*

Проб. *6^2+ПР* | Обой. — | Пз. — | Вес *2 кг* | Дост. *ЧР*

Особенности: *Психосиловое*

Умения: Командование (Общ) +10, Обман (Общ) +10, Уклонение (Лов) +0, Бдительность (Всп) +10, Психонаука (Всп) +10

Таланты: Бастион железной воли, Сопротивление (Болезни, Психосилы), Непреклонный

Черты: Пси рейтинг (4, если у него нет ксеноартефакта, то 3), Затронутый Судьбой (2), Сверхъестественная Выносливость (2)

Психосилы: Живучесть, Ослабление, Вытягивание Жизни, Гниение Нургла

Снаряжение: артефакт ксеносов, исписанные свитки пергамента, флак накидка.

Гниение Нургла

Псайкер фокусирует сознание на щедрости Дедушки Нургла и зачерпывает из Варпа болезненные дары, чтобы поделиться ими с окружающими. Ядовитая и противоестественная слизь попадает на тех, кто находится поблизости, заражая их наиболее «совершенной» инфекцией в Галактике.

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: сложная (-10) проверка Силы воли

Дальность: 2 метра х Пси Рейтинг

Поддерживаемая: Нет

Подтип: Атака

Эффект: Все персонажи (кроме демонов Нургла и ярых сторонников Чумного Бога) в радиусе действия должны пройти проверку Выносливости. Каждая цель, провалившая проверку, сразу же получает 2хПР урона к Силе и 2хПР урона к Выносливости. Если в результате этого персонаж умирает, то через 2к5 раундов он переродится в виде Чумоносца.

Восставшие трупы

По всему Подулью ходят байки о личиночных людях, хотя многие считают их результатом лишней бутылки «болотной росы». Небольшие обряды воскрешения, что проводил Ферру, были удачны, и теперь он готов выпустить орды шаркающих мертвецов по всему улью, начав с его нижних пределов.

Черты: Потусторонний, Страх (1)
Снаряжение: изорванная одежда обывателя

Жители Висельного проезда и Помоста

В случае необходимости МИ может использовать профили Отброс (страница 485), Гражданский (страница 481) и Головореза (страница 477) для отображения несчастных, что живут в этих районах. А особо отвратительные собиратели костей могут быть созданы при помощи профиля Изменённый на странице 503.

Санкционарии Висельного проезда

Эти санкционарии используют профиль Санкционированного виллана на странице 476, но могут нести вместо стандартного оружия автоганы или даже тяжелые стабберы.

Клятвенный капитан Кейтиан Нильс

Жесткая и решительная, Кейтиан Нильс осознает, что ее пост в Висельном проезде, вероятнее всего, наказание за казнь нескольких продажных (но с большими связями) торговцев в основном улье. Имевшая место в последнее время массовая резня явно выходит за пределы ее полномочий, но может (если расследование будет успешным) означать для нее более высокую должность, или, по крайней мере, место службы там, где не так воняет.

Умения: Бдительность (Всп) +20, Общие знания (Преступность) (Инт) +10, Расспросы (Общ) +10, Дознание (СВ), Навигация (Инт) +10, Проницательность (Всп) +10, Техпользование (Инт) +10

Таланты: Крепкий орешек, Разоружение, Железная Челюсть, Чуткая Интуиция, Нокдаун

Снаряжение: бронированная униформа санкционария, наручники, микробусина, противогаз, разборный клятвенный механизм (может использоваться как дубинка)

Бесстрастный: Все проверки умений, направленные на социальное взаимодействие с санкционариями, получают штраф -20.

Багровый Ворнас, главарь Красного Шага

Как и все Плотерезы, Ворнас влюблен в клинковое оружие. Его разум остер подобно его ножам, а сам он наслаждается своей властью над Помостом и многочисленными местными кровавыми игрищами. Это занятие постепенно становится всё менее и менее увлекательным, бандит предчувствует, что после очередной большой победы настанет время перебраться в новый район.

Умения: Атлетика (Сил) +10, Обаяние (Общ) +10, Командование (Общ) +10, Общие знания (Преступность) (Инт) +20, Запугивание (Сил) +10

Таланты: Бой вслепую, Мастер боя, Аура Власти, Искушенный, Убийственная Точность (Навык рукопашной)

Снаряжение: найденная стильная одежда, ячеистая броня, многочисленные клинки

Полевая координация: Один раз за раунд в качестве Полудействия персонаж может пройти Ординарную (+10) проверку Командования, чтобы скоординировать усилия союзников вокруг. В случае успеха количество союзников равное его бонусу Интеллекта (т.е. три для этого НИП), которых он может видеть и слышать, вправе сразу же сделать внеочередное действие Движения (на которое требуется не более Полудействия).

Бандиты Красного Шага

Как и остальные Плотерезы, члены Красного Шага живут ради ножевых схваток. Но немногие из них знают, что впереди у них величайшее сражение в жизни.

Умения: Акробатика (Лов) +10, Запугивание (Сил) +10

Таланты: Мастер боя

Снаряжение: Кожанка ульевика, запасные ножи и клинки

Рубаки Багрового: По решению МИ некоторые бандиты могут быть вооружены цепными топорами или цепными мечами, чтобы еще больше загнать жителей Помоста под пяту Красного Шага.

Аинтрексес, герольд Нургла

Аинтрексес почуял колебания Варпа, вызванные обрядом Ферру, и с радостью прибыл, дабы разделить дары Папаши Нургла со смертными по всему улью Десолеум. С каждой пожранной душой растет его чумное могущество.

Умения: Атлетика (Сил) +20, Психонаука (Всп) +20

Таланты: Мастер боя, Железная Челюсть, Убийственный Удар, Истинная Стойкость, Яростный Натиск

Черты: Ужасающее Присутствие (20), Демонический (4), Страх (3), Потусторонний, Тошнотворный†, Псайкер (ПР 5), Размер (5), Затронутый Судьбой (2), Сверхъестественная Сила (3), Сверхъестественная Выносливость (3), Сверхъестественная Сила Воли (2)

Психосилы: Ослабление, Кровоизлияние, Железная рука, Высасывание жизни, Гниение Нургла (смотри врезку)

Недавно призванный: Аинтрексес лишь недавно вырвался из Варпа, и поэтому по могуществу он не сравнится с полностью провозглашенным герольдом. МИ вправе любым способом изменять его возможности, чтобы создать для аколитов и их союзников соответствующего противника.

Воплощение Распада: Даже обычное появление Аинтрексеса заставляет самые прочные материалы ржаветь и разрушаться. Любое снаряжение, оружие и броня считается Низкого качества, независимо от его фактического качества, пока находится в пределах 10 м от Герольда.

†**Тошнотворный**: Персонаж, проваливший проверку Страха при виде Аинтрексеса не должен бросать кость по **таблице 8-11: Шок**. Вместо этого персонаж считается Оглушённым на один раунд за каждую степень провала, т.к. неконтролируемая рвота сгибает его пополам. На него налагаются все остальные эффекты проваленной проверки, такие как получение очков Безумия. Если же персонаж прошел проверку Страха, то он получает один уровень Усталости, т.к. ему приходится бороться с рвотными позывами.

Глоссарий

A

abseiling	Спуск на веревке
Abundant (AB)	Распространено (РП)
access-cog	Ключ-механизм
accurate	Точное
Achkovas Spengh	Ахковас Спенх
acid spray	Кислотная Струя
Acolyte	аколит
acquisitionist	добыватель
Acrobatics	Акробатика
Acute Disorder	Острое Расстройство
Adamantium Faith	Несокрушимая Вера
Additional Defence Bonuses	Дополнительный Бонус Защиты
Adepta Sororitas	Адепта Сороритас
Adeptus Administratum	Адептус Администратум
Adeptus Arbites	Адептус Арбитрес
Adeptus Astartes	Адептус Астартес
Adeptus Astra Telepathica	Адептус Астра Телепатика
Adeptus Mechanicus	Адептус Механикус
Adeptus Ministorum	Адептус Министорум
Administratum	Администратум
adorii	адории
Aeronautica	Аэронавтика
aetheroscope	эфироскоп
Agility (ag)	Ловкость (Л)
Agri	Агро
Aim	Прицелиться
Aircraft	Воздушные
aleksander Marius	Александр Марий
Aleph VII	Алеф VII
All Out Attack	Атака Всеми Силами
Alphax Duss	Альфакс Дусс
altitude	Высота
Amalgam weapons	Амальгамированное оружие
Amasec	Амасек
Ambidextrous	Амбидекстрия
Amorphous	Аморфный
Amphibious	Амфибия
Amputated Limbs	Ампутированные конечности
Amputator shells	Патроны «ампутатор»
Angel kZ-8	Ангел КЗ-8
Animate Corpse	Движущийся Труп
Animated Corpses	Восставшие трупы
Anna	Анна
Annaleen Boughkt	Аналин Боугхкт
Anzaforr	Анзафорр
AP (Armour points)	ОБ (Очки Брони)
Apex	Зенит
Apex Noble	Аристократ Зенита
Apex Prince	Князь Зенита
apocalyptic cult	апокалиптический культ
Aptitude	Склонность
Arbiter Lord	лорд-арбитр
Arbitrator	Арбитратор
Arch Cardinal	Архи-кардинал

Arch-deacon	архи-дьякон
arch-heretek	архи-еретех
Archaeologist	Археолог
Archaeotech	Археотек
Arcs of Fire	Сектор Обстрела
Ardentii Zealots	Праведные Ардентии
Arduous (-40)	Напряженная (-40)
Argo Kappellax	Арго Капелакс
Aristide Anzaforr	Аристид Анзафорр
Armour Monger	Мастер Брони
Armour Points	Очки Брони
Armour Type	Тип брони
Armour-Monger	Мастер Брони
armoured bodyglove	бронированный комбинезон
Armourer	Оружейник
Arvus	Арвус
Ashen Taste	Привкус пепла
Askellian	Аскеллианский
Askellon	Аскеллон
Askellon Sector	Сектор Аскеллон
Askellon Station Command	Аскеллонский командный пост
Aspect armour	Аспектная броня
Asphodel Depths	Глубины Асфоделя
Assail	Швыряние
Assassin	Ассасин
Assassin Strike	Удар Асассина
Assembly Zero-One-Zero	Сборка Ноль-Один-Ноль
Assistance	Содействие
Astartes Terminator Armour	Терминаторская Броня Астартес
Astrographer	Астрограф
astrolithic chart	астролитическая карта
Astromancy	Астромансия
Astropath	Астропат
Athletics	Атлетика
Attila	Атилла
Auctoriate	Аукторат
Aud Killian	Ауд Киллиан
Augur Array	Массив авгуров
Auriga	Аурига
auspex	Ауспик
Auspex/Scanner	Ауспик/сканер
Auto Quill	Автоперо
Auto-coagulants	Авто-коагулянты
Auto-stabilised	Автостабилизация
autocarriage	автокарета
autogun	автоган
autopistol	автопистолет
autoquill	автоперо
Autosanguine	Автосангвинация
Autosavants	автосавант
auxiliary grenade launcher	Вспомогательный гранатомёт
Availability	Доступность
Avak Numinor	Авак Нуминор
Avenger shuriken catapult	Сюрикенная катапульта мстителей
Aventine	Авентин
Aventine Yeomanry	Авентинские Йомены
Avenue of the Hero	Проспект Героя
Average	Среднее
Average (4)	Средний (4)

Average (AV)	Средне (СР)
Awareness	Бдительность
Aynthrexes	Аинтрексес

B

Babyfaces	Личики
background	предыстория
Backpack	Рюкзак
Backpack Ammo Supply	Ранцевая подача боеприпасов
Balanced	Сбалансированное
Baleful Eye	Зловещий глаз
Ballistik Skill (BS)	Навык Стрельбы (НС)
Bane Of The Daemon	Бич Демонов
Baneful Presence	Ужасающее Присутствие
Banemind	Мозгобой
Banu Surena	Бану Сурена
Basic	Ручное
basiliCa of valerius risen	Базилика Воскресения Валерия
Bastion of Iron Will	Бастион Железной Воли
Bastion Precinct	Участок-бастион
Battle Focus	Боевое Сосредоточение
Battle of Skabton	Битва при Скабтоне
Battle Rage	Боевая Ярость
Battlefield Coordination	Полевая Кординация
Beacon in the Warp	Маяк в Варпе
Beasts	Звери
Berserker-Slaught	Натиск Берсерка
Best craftsmanship	Лучшее качество
Best quality	Лучшее Качество
Bestial	Зверь
Bestial Hide	Звериная Кожа
Bike	Мотоцикл
Binaric Screech	Бинарный Визг
biomancy	Биомансия
Bionic Arm	Бионическая рука
Bionic Heart	Бионическое сердце
Bionic Legs	Бионическая нога
Bionic Respiratory System	Бионическая дыхательная система
Bionic Senses	Бионические чувства
Black Carapace	Чёрный Панцырь
Blackouts	Провалы в памяти
Blade Master	Мастер Клинка
Blademaster	Мастер Клинка
Bladestorm	Шторм Лезвий
Blasphemous Lore	Нечестивые Знания
Blast	Взрыв
bleeder rounds	Кровопускающие пули
Blessed Charnaven Of Thaur	Благословенная Карнавена Таура
Blessed Deliverance	Благословенное Избавление
Blessed Flesh	Благословленная Плоть
Blind	Ослепление
Blind	Слепой
Blind Fighting	Бой Вслепую
Blinded	ослепление
Blood Loss	Кровотечение
Blood of Inks	Кровь чернил
Bloodknives	Кровавые Ножи
Bloodlines	Родословные

Bloodlust	Кровожадность
body (B)	Корпус (К)
Bolt pistol	Болт-пистолет
bolter	болтер
Boltgun	Болтер
Bond-violation	нарушение клятв
bonded stipend	облигационнее жалование
Bondhound Sanctionaries	Клятвогончие Санкционарии
Bondhounds	Клятвогончие
Bone-Blades	Костяные Клинки
Bone-Men	Костянщик
Bone-World	костяной мир
boneeweed	Костяная лоза
Bonelovers	Костелюбы
Boneyard	Костная свалка
bounty hunter	охотник за головами
bounty hunter license	лицензия охотника за головами
BraCe heavy Weapon	Развернуть Тяжелое Оружие
Brass Scouring	Чистка Латуни
Brassmen	Медные люди
Break Free	вырваться
bred for War	Выведенный для войны
Breeding Counts	Бессчётное Богатство
Bright	Яркий свет
Brothers of Celestial Enlightenment	Братья Небесного Просвещения
Brutal Charge	Жестокий Натиск
Bulging Biceps	Крепкие Бицепсы
Burdener of the True Oath	Носитель Истинных Клятв
Bureaucracy	Бюрократия
Burrower	Копатель

C

cadreman	кадровик
Calculus Logi	калькулюс логи
Calculus Logi Upgrade	Улучшение Калькулус Логи
Calixis	Каликсида
Called Shot	Меткая Атака
Callers of Sorrow	Призывающие Скорбь
Calling of Inquisitor Zarath	Воззвание инквизитора Зарата
Calto-Zed	Кальто-Зед
Cannibalistic Urge	Каннибализм
Carapace armour	Панцирная броня
carapace chestplate	панцирный нагрудник
Cardinal	кардинал
Careful repair	Тщательный Ремонт
Carnival Pandaemonia	Карнавал Пандемонии
carnwood	карновые
Carrion Combine	Комбинат падальщиков
Carrion Guilds	гильдии Падальщиков
carrying capability	поднимаемый вес
Carrying weight	Ношение веса
Cascades	Каскады
Categor	категория
Catfall	Мягкое Приземление
Cauterise	Прижигание
Cel	Цел
Cerebral Implants	Церебральные имплантаты

Cerix Magnus	Церикс Магнус
Cerix Tyrannus	Церикс Тиранус
Cerix-Magnus	Церикс Магнус
Chain	Цепное
Chainaxe	Цепной топор
Chainblade	Цепное лезвие
chainsword	цепной меч
Challenging (+0)	Серьёзная (+0)
Chameleoline Cloak	Хамелеолиновый плащ
Chaos fury	Фурия Хаоса
Chaos Marks	Знаки Хаоса
Chaos Space Marines	Космодесантники Хаоса
Chapter Runes	Руны Ордена
Characteristic-based aptitudes	Склонности характеристик
Charge	Натиск
Charge Move	Движение Рывком
Charlotta Anastasia XX	Шарлотта Анастасия XX
Charm	Обаяние
Charnel House 17	Склеп 17
Chartist Captains	Капитаны-хартисты
Chem-use	Химпользование
Child of the Dark	Дитя Темноты
Children of the Red God	Дети Красного Бога
Chiros	Хирос
Chirurgeon	Хирургеон
Chrono	Хроно
Chymist	Химик
Chymistry	Химия
Ciphers and decoding	Шифры и расшифровка
Citizen	Гражданский
civilised world	цивилизованный мир
Clawed tentacles	Когтистые щупальца
Claws and fangs	Когти и клыки
Claws and teeth	Когти и зубы
Cleaver	Мясницкий нож
Clerk-Ensign	клек-энсин
Clever	Заумный
Climb	Лазание
Climbing	Влезание
Clinging	Цепляющийся
Clip	Маг (Магазин)
Clip/Drop Harness	Страховочный пояс
Clothing	Одежда
Cloudboys	Заоблачники
Clue	Улика
Clues from the Crowds	Разговор с Толпой
Cog Lostok	Шестеренка Лосток
cogitator	когитатор
Cogworks	Зубчатая передача
Cold	Холод
Cold Reaches	Холодные охваты
Collegia Titanicus	Коллегия Титаника
Combat	Боевое
Combat armour	Боевая броня
combat circumstances	обстоятельства боя
Combat Master	Мастер Боя
Combat Servitor	Боевой сервитор
combat vest	боевой жилет

Combat Vest	Разгрузочный жилет
combat-routines	боевые процедуры
Combi-tool	Комби-инструмент
Comm Leech	Вокс-перехватчик
Command	Командование
Commerce	Коммерция
Common	Обычное
Common (CM)	Обычно (ОБ)
Common craftsmanship	Обычное качество
Common lore	Общие Знания
Compact	Компактное
Complete Control	Совершенный Контроль
Compulsion	Компульсия
Concealed Holster	Скрытая кобура
Concentration	Концентрация
Concussive	Оглушающее
condition	состояние
Confident	Уверенность
Consortium	Консорциум
Consortium Merchant Magnate	Торговый магнат Консорциума
Constant Mutation	Непрерывные Мутации
Constant Threat	Постоянная Угроза
Constant Vigilance	Постоянная бдительность
Contact Network	Сеть Контактов
Contagion demagogue	Инфицирующий Демагог
Contortionist	Ловкач
Conversion Field	Преобразующее поле
Cook	Повар
Coordinated Interrogation	Скоординированный Допрос
Core Mechanic	Основная механика
Core Theta	Ядро Тета
Coretheta	Коретета
Coreward	к центру
Coreward	Ближняя
Corpse-crawler	Трупный ползун
correlational	кореляционные
Corrosive	Коррозийное
Corrupted Flesh	Порченная Плоть
Corruption	Порча
Council of Proxy	Уполномоченный совет
count	Граф
Counter Attack	Контратака
Court robes	Судебные мантии
Cover-Up	Работа Под Прикрытием
Crafting	Создание
Cranial Armour	Черепная броня
Crashing	Крушение
Crawler	Ползучий
Creed of Remembrance	Кредо Летописцев
crewmember	член экипажа
Crime Lord	Криминальный барон
Criminal Cartels and Smugglers	Криминальные Картели и Контрабандисты
Crimon’s Cutters	Рубаки Багрового
Crippled	Калечащее
Critical damage	Критический урон
Critical Effect	Критический Эффект
Critically Damaged	Критически Повреждён
Critically Damaged	Критически Ранен
Cruising Speed	Крейсерская скорость

Crush	Сдавливание
Crushing Blow	Сокрушительный Удар
Cryptographer	Криптограф
Cryptology	Криптология
Cult Imperialis	Культ Империалис
Cursed Fleshmetal	Проклятая Металлоплоть
Custom grip	Подогнанная рукоять
Cyber-equines	Кибер-лошади
Cybernetic physiology	Кибернетическая физиология
Cyclopia	Циклопия

D

Daemon Prince	Князь Демонов
Daemonhost	Демонхост
Daemonic	Демонический
Daemonic Anathema	Анафема Демонов
Daemonic Possession	Демоническая одержимость
Daemonology	Демонология
Damage	Урон
Damage Conditions	особое состояние
Damage Control	Саморемонт
Damnation	Проклятие
Dandy Longlegs	Длинноногие франты
Dark	Темнота
Dark-hearted	Бессердечный
Dark-sight	Ночное Зрение
Darkness	Тьма
Darksight	Ночное Зрение
Darnis	Дарнис
Data Warden	Хранитель Данных
Dataslate	Инфопланшет
Davos Po	Давос По
De-Tox	Детокс
Deacis IX	Деацис IX
Deactivated Safety Features	Отключенная защита
Dead end Leads	Тупиковые направления
Dead Man's knot	Мертвый узел
Deadly Natural Weapon	Смертоносное Природное Оружие
Deadspace Earpiece	Вакуумные наушники
Deafened	Оглохла
Death Masks	Маски смерти
Deathdealer	Несущий Смерть
Deathsight	Дурной Глаз
Deathskins	Смертокожи
Debased	Разлагающийся
Deceive	Обман
Dedicated Healer	Преданный Целитель
Defence	Защита
Defensive	Защитное
Defensive stance	Защитная Стойка
degree of failure (DoF)	степень провала (СП)
degree of success (DoS)	степень успеха (СУ)
Delay	Выжидание
Delicate Interrogation	Аккуратный Допрос
delusion	Мания
Demolition Kit	Подрывной набор
Demolitions	Взрывотехника
Deny the Witch	Отринь ведьмовство

Departmento Munitorum	Департаменто Муниторум
Desoleum	Десолеум
Desoleum Bondless Dealer	Десолеумский бесклятвенный делец
Desoleum Bounty Hunter	Десолеумский охотник за головами
Desoleum Cult Mechanicus Adept	адепт Культа Механикум Десолеума
Desoleum Fungus	Десолеумская поганка
Desoleum Hectin	десолеумский Хектин
Desoleum Involute Cadre Officer	Офицер Десолеумского Обетного Кадра
Desoleum Involute Cadre Trooper	Пехотинец Десолеумского Обетного Кадра
Desoleum Involute Cadres	Десолеумские Обетные Кадры
Desoleum Oathsmen Grenadiers	Десолеумские Глятвенные Гренадеры
Desoleum Sanctionaries	Десолеумские Санкционаты
Desoleum Veloxic	десолеумский Велоксик
Desoline act	Десолинский акт
Desperado	Десперадо
Desperate and a Bit Mad	Отчаянный и Немного Сумасшедший
Destructor	Разрушитель
detachable oath-cog	отделяемый клятвенный механизм
Detachment 14	отряд 14
Deth	Дета
Devastating Assault	Неостановимый Натиск
Devotion	Набожность
Devout	Кающийся
Diagnose	Диагностика
Diagnostor	Диагностор
Die Hard	Крепкий Орешек
Difficult (-10)	Сложная (-10)
Difficulty Rating	Шкала Сложности
Dig In	Окопаться
Diomedea Stella	Стелла Диомедия
Dire avenger	Зловещий Мститель
Disabled	отключено
Disarm	Разоружение
Disease	Болезни
Disengage	выход из боя
disguise	Маскировка
Disguise Kit	Маскировочный набор
Disorders	Расстройства
Dispassionate	Бесстрастный
Displacer Field	Смещающее поле
Disposition	Отношение
Dissolute Noble	Распутный аристократ
Distrustful	Подозрительный
disturbing fear	тревожный Страх
Dive Attack	Атака в Пике
dive for cover	Прыжок в Укрытие
Divination	Предсказание
Divine Protection	Божественная Защита
Do You Know Who I Am?	Ты Знаешь Кто Я Такой?
Do You Know Who I Was?	Ты Знаешь Кем Я Был?
Dodge	Уклонение
Dominate	Доминирование
Double Tap	Двойной Выстрел
Double Team	Плечом к Плечу
Drains	Каналы
Dreg	Отброс
Duke Tephynon’s	Герцог Тефинона
Dumdum bullets	Пули «дум-дум»
Dusk viper Corsair	Корсар Сумеречных Гадюк
Dusk Vipers	Сумеречные Гадюки
Dyrulli	Дайрули

E

E (Energy)	Э (Энергетический)
Easy (+30)	Лёгкая (+30)
Ecclesiarch Primus	Экклезиарх-Примус
Ecclesiarchy	Экклезиархия
Echonis Augury	Эхонис Аугури
Edge Syndicate	Синдиката Грани
effective psy rating	фактический пси-рейтинг
Eizeil Skyspeaker	Еизекиль Скайспикер
Eldar	Эльдар
Eldar guardian	Стражник элдар
Eldar long rifle	Длинная винтовка элдар
Eldar Pathfinder	Первопроходец элдар
Eldar ranger	Рейнджер элдар
Eldar Warlock	Ведьмак элдар
Elden	Элден
Eldric Havofast	Элдрик Хавофаст
electrogarrottes	электрогаррота
Elementary (+50)	Элементарная (+50)
Elite	Элита
elite advance	элитное улучшение
Elusive	Ускользающий
Embodiment of Decay	Воплощение Распада
Emissary of Nurgle	Эмиссар Нургла
Emperor’s Blessing	Благословение Императора
Enclosed	Закрытый
encounter	столкновение
encounter level	уровень столкновения
Encumbered	Перегружен
Endish Manor	Поместье Эндиш
Endurance	Живучесть
Endurance	Стойкость
Enemy	Враг
Enfeeble	Ослабление
Enforcer armour	Броня силовика
Enforcer light carapace armour	лёгкий панцирь силовика
Enginseer	технопровидец
Enhanced Motive Systems	Улучшенная ходовая часть
Enkidu	Энкиду
Enormous (6)	Крупный (6)
Entertaining	Развлекающий
Environmentally Sealed	Герметичный
Eos Du Aquila-14	Эос Ду Аквилла-14
Erasmus Pontium	Эразм Понтиум
Erasure	Стирание
Eris	Ирис
Essential Repair skills	Основные навыки Ремонта
Etregan “Ganner” Haiyn	Этреган «Ганер» Хайлин
Eulogus Askelline	Аскеллинские Полликторы
Eustis Majoris	Эстус Майорис
Evade	Ускользнуть
evaluate	Оценка
Evangelyne Karlzan	Евангелина Карлзан
Evasion	Избегание
Evasive Manoeuvring	Манёвр уклонения
Event	событие
Eversor combat drugs	Боевые стимуляторы Эверсора
Eversor helmet	Шлем Эверсора
Everyone	Всякий

Everything	Все
Eviscerator	Эвисцератор
Ex Perditio	От Уничтожения
Exactus Extremis	Экстрактус Экстремис
Excessive Legs	Лишние ноги
Excoriation Cubes	Кубы Экскориации
Excruciator Kit	Набор истязателя
executor PIStol	Пистолет "экзекутор"
Exotic Weapon Training	Выучка с Экзотическим Оружием
Expanded magazine	Расширенный магазин
Expander rounds	Экспансивные пули
experience points	очки опыта (ОО)
Experienced	Опытен
Expert	Экспертное
Expert at Violence	Эксперт Насилия
Exploit Weakness	Наказующий Слабость
Explorator	Эксплоратор
Explosive (X)	Взрывной (В)
Explosive arrows/quarrels	Разрывные стрелы и болты
Explosive Collar	Взрывной ошейник
Extended Action	Длительное Действие
Extended Care	Длительный Уход
Extended test	Длительная проверка
exterminator	Экстерминатор
Extraordinary Characteristics	Экстраординарные Характеристики
Extreme Range	сверхдальняя дистанция
Extremely Rare (ER)	Чрезвычайно Редко (ЧР)
Extremely Volatile	Взрывоопасный
Eye of Terror	Око Ужаса
eye of the storm	Око бури
Eye of Vengeance	Глаз Мстителя

F

Face in a Crowd	Лицо В Толпе
Face in the Crowd	Лицо В Толпе
Face of the Law	Воплощение Закона
Facebiter	Лицегрыз
Faceless Trade	Безликая Торговля
Facing	Сторона
Factorum	факторум
Factory World	фабричный мир
Faith in the Creed	Вера в Кредо
Faith is All	Вера есть Всё
Faith Talents	Таланты Веры
Fall of Karsis	Падение Карсиса
falling	Падение
Falling damage	урон от падения
Falling Out	опрокидываться
Falling Over	Опрокидывание
False Faces	Лживые лица
Fangs	Клыки
Far Draconis	Фар Драконис
Fari Ge'na Tam	Фари Ге'на Там
Farseer	провидец
Fate Threshold	Порог Судьбы
Fated	Предначертание
Fatigue	Усталость
Favoured by the Warp	Благоволение Варпа
Favoured of the Father	Избранники Отца

Fayne Mortuarius	Погребальня Фэйнов
Fear	Страх
featherdust	пыль
Feathered Pinions	Пернатые шестеренки
Fedilus	Федилус
feint	Финт
Fell Obsession	Одержимость
Felling	Разящее
Fellowship (fel)	Общительность (О)
Feral World	Дикий мир
Ferric Lure Implants	Имплантаты Железного Призыва
Ferric Summons	Призыв Железа
ferrocrete	феррокрит
Ferrom	Ферром
Ferrue Fayne	Ферру Фэйн
Field Suture	Хирургические иглы
Fieldcraft	Полевое
Fiery form	Пылающая Форма
Filtration Plugs	Фильтры-затычки
Finesse	Изящество
Fire bombs	Огненные бомбы
Fire damaged	Обгорела
fire selector	Переключатель вида боеприпасов
Fire shield	Огненный Щит
firebrand	подстрекатель
First Aid	Первая Помощь
Fixed	Неподвижное
Flak vest	Флак-жилет
Flame	Зажигательное
Flame breath	Пламенное Дыхание
Flash of Insight	Вспышка Озарения
Flashbacks	Воспоминания
fleshbent	Изменённый
Fleshcutters	Плотерезы
Fleshmaulers	Плотедробители
Flexible	Гибкое
Floor It!	Педаль в пол!
Fluid action	Смазка
Flyer	Летун
Focus Power	Фокусировка Силы
Forbidden Lore	Запретные Знания
Force	Психосиловое
Force staff	Психосиловой посох
Force sword	Психосиловой меч
Forearm mounting	Вмонтированно в предплечье
Forearm Weapon mounting	Запястное крепление
Foreboding	Предчувствие
Forewarning	Предостережение
Forge World	Мир-Кузница
Founding Worlds	миры Основания
Fracil Harth	Фресил Харс
Frag grenades	Фраг гранаты
Free Action	Свободное действие
Frenzon	Озверин
Frenzy	Неистовство
From Beyond	Потусторонний
Front facing	Лоб
Full Action	Полное действие
Full Auto	Длинная Очередь
Full Move	Полное Движение
Furies of Nurgle	Фурия Нургла

G

Gallowsway	Висельный проезд
gambling	Азартные Игры
Gamma Euclid 13	Гамма Эуклид 13
Ganging Up	Совместная Атака
Gantry	Помост
Gates of Infinity	Врата Бесконечности
gear section	отдел приспособлений
Gearlovers	Любители шестеренок
General	Общая
Gex Avrille	Гекс Авриль
Gifter	Даритель
Gilded Performancer	Гильдейский артист
glassteed	Стеклянный скакун
Glow-globe	Свето-шар
Glow-globe/Stablight	Светошар/лампа
Good craftsmanship	Хорошее качество
Gorges	Глотка
Gotha	Гота
Grand Army of the Sovereign	Великая Армия Владетеля
Grand Precinct	Великий Участок
Grand Processional	Великая Процессия
Grand Shrine of the Oath	Великий храм Клятвы
Grand Worlds	Великие миры
grapnel	кошка
Grapnel & Line	Тросомет
Grapple	захват
Grapple Controller Options	опции Контролирующего Захват
Grav Chute	Гравишют
grav-rails	грав-рельсы
Graviton	Гравитонное
graviton gun	гравитационная пушка
Great weapon	Двуручное оружие
Greater Askellon Trade Combine	Великий Торговый Картель Аскеллона
Gregorn	Грегорн
Grigor van Dohring	Григор ван Доринг
Grox	Грокс
gruesome trophies	омерзительные трофеи
Grym-Zollern	Грим-Цоллерн
Guarded action	Осторожное Действие
Gyis	Гийис

G

Haemorrhage	Кровоизлияние
Haggle	Торг
Half Action	Полудействие
Half Move	Полудвижение
Half-Action	Полудействие
Half-Move	Полудвижение
Hallipha	Галлифа
Hallucination	Галлюцинации
Hallucinogenic	Галлюциногенное
Halo of Command	Аура Власти
Halo Stars	Звёзды Гало
Hammer Blow	Пробивающий Удар
Hammer of the Emperor	Молот Императора
Hammerhand	Стальные Руки
hand cannon	ручная пушка

Hand flamer	Ручной огнемёт
Hand of the Emperor	Длань Императора
Hand-Held Targeter	Ручной целеуказатель
Hannover	Ганновер
Hanto Rhem	Ханто Рем
Hard (–20)	Тяжёлая (-20)
Hard Target	Трудная Мишень
Hardy	Семижильный
Harlon Onnis	Харлон Оннис
Harus	Гарус
Hatred	Ненависть
Havarth	Хаварт
Haywire	Эми
Haywire Field	Электромагнитное Поле
head (H)	голова (Г)
Healing	Лечение
Heat	Жара
Heavily Damaged	Тяжело Повреждён
Heavily Damaged	Тяжело Ранен
Heavy	Громила
Heavy	Тяжёлое
Heavy Wrench	Большой ключ
Hectin	Хектен
heft	Рывок
Helbringers	Адовестники
Helem Boesch	Хелем Бош
Hell-Stars of the Garon Nebula	Адские звёзды Гарона Небулы
Hellish (-60)	Адская (-60)
helmet	шлем
Helpless	Беспомощен
Helpless Targets	Беспомощные Цели
Heraldry	Геральдика
Heresy	Ересь
Heretek Cabal	Кабал Еретех
hereteks	еретехи
Heretical Cults	Еретические Культы
Heretics	Еретики
Hesiah Luftius	Хешия Луфти
Hidden Hand	Скрытая Длань
Hierophant	Иерофант
High Altitude	Большая высота
High Comptroller-General	Генеральный Ревизор
High Gothic	Высокий Готик
High Marshal	Высокий Маршал
Highborn	Высокородный
Higher ground	Возвышение
Hip Shooting	Стрельба от Бедра
Hired Lasgun	Подрядный Лазган
Hit & Run	Удар и Отход
Hit Location	Зона Попадания
Hit Location Type	Тип Зоны Попадания
Hit Location Value	Значение Зоны Попадания
Hive Desoleum Primus	Улей Десолеум Прайм
Hive leathers	Кожанка улья
Hive World	Мир-улей
Hive Worms	Ульевые черви
hive-scrip	улье-скрип
hiver	ульевик
Hob Claymet	Хоб Клэймет

Holy Light	Благочестивый Свет
Holy Oration	Святая Речь
holy texts	Священные свитки
Honsa Illum	Хонса Иллум
Horns and claws	Рога и когти
Horrifying Fear	Ужасающий Страх
Horus Heresy and the Long War	Ересь Хоруса и Долгая Война
Horusians	Горианцы
Hospitaller	Госпитальер
hot-shot charge pack	Пробивной заряд
House Auspion	Дом Ауспион
House of Roth	Дом Рот
Hover/Skimmer	Ховер/Скимер
Hoverer	Парящий
Hovering Altitude	Низкая высота
Howering	Низкая высота
Hrax	Хракс
Hulee V	Хулее V
Hulking	громадный
Hulking (5)	Большой (5)
Hull	Корпусное
Hull	корпус
Hyper-metabolics	Гипер-метаболики

I

I (Impact)	У (Ударный)
Ichabarr	Ичабарр
ident-seal	личная печать
Ignaius Arms	Игнатьевское вооружение
Ill-fortuned	Неудачливый
Immense (8)	Огромный (8)
Immobile	Неподвижный
Immobilised	Неподвижна
Immobilised	Обездвиженная
Impact	Удар
Impact Critical Effects	Ударные Критические Эффекты
Imperial Codes	Имперские Коды
Imperial Creed	Имперское Кредо
Imperial Guard	Астра Милитариум
Imperial Guard flak armour	флак-броня Астра Милитариум
Imperial Navy	Имперский Флот
Imperial Nobility	Имперская Аристократия
Imperial robes	имперские мантии
Imperial Warrants	Имперские Патенты
Imperium	Империум
Implanted chainaxe	Имплантированный цепной топор
Implanted heavy stubber	Имплантированный тяжёлый стаббер
Implanted lascutter	Имплантированный лаз-резак
Implanted servo-fist	Имплантированный серво-кулак
Inaccurate	Неточное
Incorporeal	Бестелесный
Independent Targeting	Независимое Прицеливание
Indirect	Непрямая наводка
Inescapable Attack	Неотразимая Атака
Inevitable Order	Орден Неотвратимых
Inferno	Инферно
Inferno pistol	Инфрерно пистолет
inferno shells	Инферно-патроны
Influence (ifl)	Влияние (Вл)

Influence Cost	Стоимость Влияния
infocrypt	инфокрипта
Infomagister	инфомагистр
Infused Knowledge	Вложенное Знание
Inhaler/Injector	Ингалятор/шприц
Initiative	Инициатива
Initiative order	порядок Инициативы
injector	инъектор
Injury	Увечье
Inquiry	Дознание
Inquisition	Инквизиция
Inquisitor	Инквизитор
Insanity	Безумие
inspire	Вдохновить
Inspired Intuition	Рука Судьбы
Insuratti	Инсуррати
Insurrati Oiler	Смазчик Инсуррати
integrity	целостность
Intelligence (int)	Интеллект (И)
Intentions	замыслы
Interaction	Взаимодействие
Interface Port	Разъем взаимодействия
Intermediate	Среднее
Internal Reservoir	Внутренний накопитель
Interrogation	Допрос
Intimidate	Запугивание
Investigation	Расследование
Invigourate	Укрепление сил
Invisibility	Невидимость
Irokian bile-fly	ирокеанская желчемуха
Iron Arm	Железная Плоть
Iron Jaw	Железная Челюсть
Ironmongers	Железные поджигатели
Ironmongers	Железняки
Irrational Nausea	Необяснимая тошнота
Isen	Яйсен
Isstvanians	Истваниты
It Will Not Die!	Это не умрёт!
Ixaniad	Иксаниад

J

Jacindalee San	Джаклиндайл Сан
Jack Of All Trades	Ученик на все Руки
Jade Foundry	Нефритовое литьё
Jaded	Искушённый
Jannasi	Джанаси
Jarvin	Ярвин
Jayir	Джаир
Jaz Kimba	Джаз Климба
Jeronius Pyre	Джерониус Пайр
Jink	Вираж
Johas Zadok	Йохан Задок
Jol Pollux	Джол Поллукс
Joura	Джура
Judgement	Правосудие
Jump	Прыжок
Jump or leap	Прыжок или Скачок
Jump Pack/Grav Chute	Прыжковые ранцы/гравишюты

Juno	Юнона
Juno Grand Fusiliers	Юнонские Гранд-фузилёры

K

Kalleen Ka	Каллеен Ка
Kalto	Калто
Kapellax	Капелакс
Kapellaxian Secrets	Капеллаксианские Секреты
Kappellax Correlation	Кореляция Капелла
Kappex	Каппекс
Kappex Orbital	Капех Орбитал
Karl-Va	Карл-Ва
Karn Weslin	Карн Веслин
karris tarydro	Каррис Тадиро
Kate	Кейт
Kaytian Nils	КейтианНильс
Keen Intuition	Чуткая Интуиция
Keth	Кес
kharmic theory	кхармическая теория
kill-patterns	паттерны ликвидации
Killian	Килиан
Killing Strike	Убийственный Удар
Knock Down	Сбивание
Knowledge	Познание
Known (rank 1)	Знает (уровень 1)
Konstant	Констант
Kotromahn	Котроман
Krak grenades	Крак гранаты
Krakex	Кракекс
Kul	Кул

L

Lacerationfex	Растерзатели
Lance	Лэнс
Lans Guljian	Ланс Гельдзянь
Laran 9k	Ларан 9к
Laran9k	Ларан 9к
Las	Лазерное
Las-lenses	лазерные линзы
Lascutter	Лазрезак
Lasgun	Лазган
Laspistol	Лазпистолет
Laud Hailer	Громкоговоритель
Lazrus	Лазр
Leaching	Пожирание
lead	направление
Leadership	Лидерство
Leap	Скачок
Leap Up	Вскочить
Leather scrap armour	Изорванная кожаная броня
Leech Children	Дети Лича
Leeza Marzon	Лиза Марзон
left arm (LR)	левая рука (ЛР)
left leg (LL)	левая нога (ЛН)
Left Side	левый борт
Legend	Легенды
Leisi IX	Лейси IX
Leto Loi	Лео Лой
Leverage	Воздействие
Lexmechanics	лексмеханик

lho	лхо
Lho-Sticks	Папиросы лхо
Libris	Либрис
Life Leech	Вытягивание Жизни
Lift-plats	Лифт-плиты
Lifting weight	поднятие веса
light flak cloak	лёгкий флак-плащ
Lightly Damaged	Легко Повреждён
Lightly Damaged	Легко Раненый
Lightning Attack	Молниеносная Атака
line	трос
Linguist	Лингвист
Linguistics	Лингвистика
Lip reading	Чтение по губам
Living	Живая
Living Ghost	Живой Призрак
Living Saint	Живой Святой
Location(s) Covered	Покрытие
Locator Matrix	Локационная матрица
Locust	Локуст
Loethe	Лоэт
Logic	Логика
logis circuits	Логис-цепи
Long range	Дальняя дистанция
Look Out Sir!	Берегитесь, сэр!
Lord General	Лорд-генерал
Lord of Decay	Владыке Распада
Lord of the Wake	Владыка Паренталий
Lore	Знания
Loremancer	Эпистолярий
Lost eye	Утрата глаза
Lost Foot	Утрата Ступни
Lost Hand	Утрата Рука
Lost Leg	Утрата Ноги
Lost Worlds	Потерянные Миры
Low Altitude	Средняя высота
Low Gothic	Низкий Готик
Low Worlds	Нижние миры
Low-Tech	Низкотехнологичное
Ludmilla’s Den	Логово Людмилы
Luminen Blast	Взрыв Люминена
Luminen Capacitor	Конденсатор люминена
Luminen Capacitors	Конденсаторы Люминена
Luminen Charge	Натиск Люминена
Luminen Shock	Шок Люминена

M

Machellan Droun	Марчелан Дроун
Machine	Машина
Madness	Сумасшествие
Magboots	Магнитные ботинки
Maggot King	Король-Червь
Maglev Coils	Катушки маглева
Maglev Transcendence	Левитационная Трансценденция
magnascop	магнаскоп
magnocular	магнокуляр
Magos	магос
Main Hive	Основной Улей
Malatant	Малатант

Malign Sight	Пагубное Зрение
Malignancies	Рудименты
Malleus	Малеус
Man-stopper bullets	Бронебойные пули
Manacles	Наручники
Mandr’thiel	Мандр’тиэль
Manipulate Flame	Управление Пламенем
manoeuvre	Маневр
manoeuvring	Маневрирование
manstopper bullets	бронебойные патроны
Manufactor	Мануфактор
Manufactorum Worker	Рабочий мануфакторума
Marksman	Меткий Стрелок
Massive (7)	Массивный (7)
Master	Мастер
master Astropath	Мастер-астропат
Master Of All Trades	Мастер на все Руки
Master of Paperwork	Мастер Бумажной Работы
Mastery	Мастерство
Max Ag	Макс. Лов.
Max Carry Weight	Максимальный Переносимый Вес
Maximal	Максимальное
Mechadendrite	Механодендрит
Mechadendrite Use	Использование Механодендритов
Mechanicus Implants	Имплантаты Механикус
Mechanised claws	Механизированные когти
Medi-kit	Медпакет
Medicae	Медика
Melee	Рукопашное
Melee attachment	Штык
Melta	Мельта
Memorance Implant	Запоминающий имплант
Mental Disorder	ментальное расстройство
Mental Fortitude	Ментальная Стойкость
Mercantile bodyglove	Комбинезоны торговцев
Mercenary Cant	Жаргон Наёмников
Merchant	Торговец
Merge	Слияние
Mesh armour	Ячеистая броня
Mhoxen	Мхоксен
Miandrothe	Миандрот
Micro-bead	Микро-наушник
microbead,	микробусина
Mighty Shot	Мощный Выстрел
Mikal Valento	Майкл Валенто
Militarum Tempestus	Милитарум Темпестус
Mind Impulse Unit	Блок мыслеуправления
Mind Lock	Мыслеблок
Mind-mould	Мозго-гниль
Minders of the Shift	Старшие смен
Miniscule (1)	Крошечный (1)
Minor Disorder	Малое Расстройство
mirrorcloth	Зеркальная ткань
Miscellaneous	Смешанный
Misfortune	Несчастье
Missing And Scattering	Промах и Разброс
Missionarus Galaxia	Миссионарус Галаксия
MIU Weapon Interface	Оружейный БМУ интерфейс
Modified stock	Переделанный приклад

Molten beam	Расплавляющий Луч
Mono	Монозаточка
monotask	монозадачный
Monotask Servo-Skull	Монозадачный сервочереп
monotasked drones	монозадачные дроны
Monumental (9)	Монументальный (9)
Morbid	Психически неуравновешенный
Morius Blate	Морий Блейт
Morticator	Мортикатор
Mortuarius Factorums	Погребальные Мануфакторумы
Motion Predictor	Система наведения
Motive Systems	Ходовая часть
Motive Systems Crippled	Ходовая часть повреждена
Motive Systems Destroyed	Ходовая часть уничтожена
Motive Systems Impaired	Ходовая часть задета
Move action	действие Движения
Move and Shoot	Беги и Стреляй
Movement	Движение
Movement	передвижение
Movement value	значение Движения
multi-key	мульти-ключ
multi-tool	мульти-инструмент
Multicompass	Мультикомпас
Multikey	Мультиключ
Multiple Arms	Многорукий
Muster	Сбора
Mutants	Мутанты
Myros Kappa	Мирос Каппа
Mystic	Мистик

N

Narrative time	Повествовательное время
Natural Armour	Природная Броня
Natural Healing	естественное исцеление.
Natural Weapons	Природное Оружие
nauseating	Тошнотворный
naval station	станция Флота
Navigate	Навигация
Navigators	Навигаторы
Near Unique (NU)	Почти Уникально (ПУ)
Necrontyr	Некронтир
Necrophage	Некрофаг
Needle Boys	Игольные парни
needle pistol	иглопистолет
Nemesis Forse Halberd	силовая алебарда "Немезида"
Nemesis Tessera	Немезис Тессера
Nervous	Нервозный
neuro-gAuntlet	нейро-перчатка
Never Die	Неубиваемый
Never Quit	Некогда Отдыхать
Night Eyes	Ночные глаза
Nothing Escapes My Sight	Ничто не Ускользнёт от Меня
Nowhere to Hide	Негде Прятаться
NPC	НИП
Null Field	Нуль-поле
Null Rod	Ноль-жезл
Numerology	Нумерология
nurgle's rot	Гниль Нургла
Nurgle’s Rot	Гниение Нургла
nurgling	нурглик
Nurn Delta	Нурн Дельта

O

oath cog	клятвенный механизм
Oath Unspoken	Неназванная Клятва
oath-bonding	клятвосвязь
Oath-Breakers	Клятвопреступники
Oath-Captain	Клятвенный капитан
oath-cog	клятвенный механизм
oath-debts	клятвенный долг
Oath-deserter	Клятво-дезертир
Oath-Factors	Клятвопроизводители
Oath-holder	клятводержатель
oath-keeper	клятвохранитель
oatherseer	клятвознатец
oathless	безклятвеник
Oathsmen Grenadiers	Клятвенные Гренадеры
Objuration Mechanicum	Объюрацион Механикум
Obscura	Обскура
Obsession	Обсессия
Occult	Оккультизм
Ocularis Terribus	Окуларис Террибус
Offence	Нападение
Officio Assassinorum	Официо Ассасинорум
Officio Prefectus	Официо Префектус
Old Ways	Старые Пути
Oldbloods	Старокровные
Ollise Kwill	Олисс Квилл
Omni-scope	Омни-прицел
Omnissiah’s Chosen	Избранный Омниссии
Omnissian axe	Омниссианский топор
Open-topped	Открытая
Operate	Управление
Opposed test	Встречная проверка
optical mechadendrite	оптический меходендрит
Order of Purity	Орден Чистоты
Ordinary (+10)	Ординарная (+10)
Orinoca	Оринока
Ork	Оркский
Oslen Knebbari	Ослин Книббари
Osmin Ril	Осмин Рил
Osseiates	Оссеины
Ossuar	Оссуар
Othim IV	Офим IV
Out of Control	Вне контроля
Outcast	Изгой
Overheats	Перегревающееся
overning characteristic	связанная характеристик
Overtness	Публичность
Overwatch	Наблюдение

P

Painted Angels	Разукрашенные ангелы
Painted Throngs	Разукрашенная толпа
Pale League	Бледная Лига
Pallisada	Паллисада
Pallon Secundus	Паллон Секундус
Palsy	Подёргивание
Pandaemonium	Пандемониум
Parry	Парирование
partial cover	частичное укрытие

Peer	Связи
Pellenne	Пеллен
Pellucid Tower	Ясная Башня
Pellucidan Toom	Пеллюциддан Тоом
Pen (Penetration)	П (Пробиваемость)
Perception (per)	Восприятие (Вос)
Perfect timing	Идеальный Расчёт Времени
Performancer	Исполнитель
Perils of the Warp	Опасности Варпа
Personality	Индивидуальность
pestifex	Пестифекс
Pestilentant	Чумозник
Phase	Фазовый
Philosophy	Философия
Phobia	Фобия
photo sight	Прицел ночного видения
Photo-Visors/Contacts	Фотовизоры/фотолинзы
photovisor	фотовизор
Pict Recorder	Пикт рекордер
Pilgrim	Пилигрим
Pinions	Шестерни
Pinning	Подавление
Pintle	Турельное
Pintle Mounted weapons	оружие, Установленное на Цапфе
Pirates	Пираты
Pistol	Пистолет
Pistol grip	Пистолетная рукоять
Plaguebearer	Чумоносец
Planetary Defence Forces	Силы Планетарной Обороны
Plant Physiology	Растительная Физиология
Plasma pistol	Плазменный пистолет
plasteel	пласталь
Platinal Palace	Палатинский Дворец
Plentiful (PL)	Изобильно (ИЗ)
Point Blank	в упор
Poisons	Яды
Pollom	Поллом
Polthos	Полфос
Poor craftsmanship	Низкое качество
Poor Health	Слабое здоровье
Port Aquila	Порт-Аквила
Port Gyre	Порт-Гир
Port Lokhart	Порт-Локхарт
Port Maw	Порт-Пасть
port world	портовый мир
portable vox	портативный вокс
Porteus	Портии
Power Blade	Силовой клинок
Power Field	Силовое Поле
Power Field (Personal)	Силовое поле (личное)
Power Field (Vehicle/Emplacement)	Силовое поле (техника/статичное)
Power sword	Силовой меч
Pox magister	Магистр Оспы
Praefectrix Charlotta Anastasia XX	Префектрикса Шарлотта Анастасия XX.
Preacher	Проповедник
Preceptor	Настоятель
Preceptor Poxifex	Поцифекс-настоятель
Precinct Delta	участок Дельта
Precision Killer	Убийственная Точность

Precognition	Прекогниция
Prefect Gaius Anteshern	Префект Гай Антшим
Prerequisite	Требования
Prescience	Предвидение
Preternatural Speed	Нечеловеческая Скорость
Prettyskins	Симпатичные кожанки
Preysense Goggles	Инфракрасные очки
Preysense sight	Тепловизионный прицел
Primaris Psyker	Псайкер Примарис
Primitive	Примитивное
Profane	Осквернённый
Profane Relics	Осквернённые Реликвии
Proficient	Значительное
Prone	Упавший
Prosanguine	Просангвина
Prospector	Геолог
Proven	Проверенное
Proxy High Minister	Полномочный Высокий Министр
Psy Drain	Пси-истощение
Psy Focus	Пси-фокус
psy rating	пси-рейтинг
Psychic Barrages	Психический шквал
Psychic Blasts	Психический взрыв
Psychic Bolts	Психический разряд
Psychic Null	Психическое Обнуление
Psychic Phenomena	Психический Феномен
Psychic Powers	Психические Силы
Psychic Shriek	Психический Вопль
Psychic Storms	Психический шторм
Psyker	Псайкер
Psyniscience	Психонаука
Punishing (-50)	Мучительная (-50)
Puny (2)	Маленький (2)
Puppet Master	Кукловод
Purity Gate	Врата чистоты
Pursuit of Justice	Стремление к Правосудию
Pushing	Усилие
Pushing weight	Толкание веса
Putricifex	Путрицифекс
Pyre of the Failed Flesh	Кремация Бессильной Плоти

Q

Quadruped	Четвероногий
quality	качество
Quelten s’Zu	Куэлтен с’Зу
Quest for Knowledge	Жажда Знаний
Quick Draw	Выхватить Оружие
quick-release	Быстрозаряжаемое
Quorum Primus	Кворум Примус

R

R (Rending)	Р (Режущий)
Rag-robe	Ветхое тряпье
ram!	На таран!
Ramshackle	Развалюха
Range	Дальнобойность
Ranged	Стрелковое
Ranx Wayner	Ранкс Вайнер

Rapid Reload	Быстрая Перезарядка
Rare (RA)	Редко (РД)
Rating	Матрос
Ration Pack	Рацион
Razor Angels	Острые ангелы
Razor Fangs	Острые Клыки
Razor Sharp	Бритвенно-острое
Razored Cartel	Режущий Картель
Reaction	Реакции
Ready	Подготовить
Rear	корма
Rearing Strike	Ярость животного
Rebreather	Противогаз
rebreather	ребризер
Recaf	Рекаф
Recharge	Перезарядка
Recoil Glove	Амортизирующая перчатка
recoil glove	компенсирующая перчатка
Recongregators	Реконгрегаторы
Red Drippings	Красные капли
Red Lions	Красные львы
Red Walk	Красный Шаг
Red-dot laser sight	Лазерный прицел
Reduced Armour	Утрата Брони
Refractor Field	Рефракторное поле
Regeneration	Регенерация
Regicide Set	Набор регицида
Regimen Affirmator	режим Аффирматор
Regis Chancellery	Канцелярия Регис
Reil	Рейл
reinforced	Укреплённое
Reinforced Armour	Тяжелобронированный
Reinforcement Characters	Персонажи Поддержки
Reliable	Надёжное
reload	Перезарядка
Repair Servitor	Ремонтный сервитор
Repair Time	Длительность Ремонта
Replace the Weak Flesh	Замена Слабой Плоти
Requisition	Реквизиция
Resistance	Сопротивление
respirator	противогаз
Respirator/Gas Mask	Респиратор
Respiratory Filter Implant	Дыхательные фильтры-имплантаты
Rhia	Риа
Rhodini V	Родини V
Rhomana	Романа
Ricard Al’Delaroique IV	Рикард Аль'Деларок IV
right arm (AR)	правая рука (ПР)
right leg (LR)	правая нога (ПН)
Right Side	правый борт
Righteous Fury	Праведная Ярость
Rikko Delarn	Рикко Деларн
Rimward	к окраине
Rimward	Дальняя
Rld (Reload)	Пер (Перезарядка)
Robes	Мантия
RoF (Rate of Fire)	Скор (Скорострельность)
Rogue Psyker	Нелегальный Псайкер
Rogue Trader	Вольный торговец

Rosa	Роза
Rosenkreuz Cluster	Кластер Розенкрейз
Rot armour	Гнилой доспех
Roth	Рот
round	раунд
Routine (+20)	Обыденная (+20)
Rubicon	Рубикон
Rugged	Крепкий
Rund	Рунд
Rune armour	Рунная броня
runic charms	рунные амулеты
Rush Job	Спешный Ремонт
rush Job	Спешная работа
Rust Raceway	Ржавый канал
Rusted Blades	Ржавые Лезвия
Rusted mail	Ржавая кольчуга
Ryken Dow III	Рыкен Доу III
Ryrt Telin	Рирт Телин

S

sacred incense	намоленное благовоние
Sacred inscriptions	Священные письмена
Sacred Unguents	Священная смазка
Sage	Мудрец
Saint Valerius	Святой Валерий
Sam	Сэм
Sanctified	Освященное
Sanctionaries	Санкционарии
Sanctionary armoured uniform	Бронированная униформа санкционария
Sanctioned Bondsman of the Oaths Invol	Санкционированный Виллан Высших Обетов
Sank Strenwell	Санк Стренвил
Sarawak	Саравак
Scalpel Kings	Короли скальпелей
Scarce (SC)	Дефицит (ДЕ)
Scarus	Скарус
Scatter	Разлёт
Scatter Diagram	Диаграмма Направлений
scav-rats	Скав-крысы
Scavenged flak armour	Сорванная с трупа флак-броня
Scavenged leather armour	Сорванная с трупа кожаная броня
Schola Progenium	Схола Прогениум
Scholastia Psykana	Сколастика Псайкана
Scholastic Lore	Учёное Знание
Scintilla	Сцинтилла
scions of the sleepinG Prince	Отпрыски Дремлющего принца
Scouring of Jarvin	Вычищение Ярвина
Scrambler rounds	Дезориентирующие патроны
scrap carrion	Мусорный падальщик
scrap Market	Мусорный рынок
Scrap-canyons	хламовые каньоны
Scrawny (3)	Небольшой (3)
Screamer	Крикун
Screaming Wheel	Скрипящее Колесо
Scribe-tines	Писчие зубья
Scrier’s gaze	Ясновидение
Scrimshawer	Резчик
scrip	скрип
Scriptorus Munificantus	Скрипторус Мунификантус
Scrutiny	Проницательность

Sculptor	Скульптор
Seal of Purity	Печать Чистоты
Searing Blood	Жгучая Кровь
Sebastine Natto	Себастин Натто
secessionist conspirator	Сецессионист-конспиратор
Sector Praefect	префект сектора
Sector Synod	синод сектора
Security	Безопасность
Seeker	Искатель
Segmentum Obscurus	Сегментум Обскурус
Selvanus Binary	Бинарный Сельванус
Semi Auto Burst	Короткая Очередь
Semi-auto burst	Короткая Очередь
Senatorum Imperialis	Сенаторум Империалис
Sentinel Array	система "Страж"
Septimo Mach	Септимо Мак
Serpentine Tail	Змеиный Хвост
servitor	сервитор
Servitor Drone	Сервитор-дрон Сервиторы-
Servitor-palanquins	паланкины
servo skull	Серво-череп
Severe Disorder	Сложное Расстройство
Shadow	полумрак
shadowing	Слежка
Shady Deals	Сомнительные Сделки
Shape Flesh	Скульптор Плоти
Shared Destiny	Общая Судьба
Shattered Foundry	Разрушенная литейная
Sheer Surfaces	крутые поверхности
Shield Of Contempt	Щит Презрения
Shipwright	Корабел
shock maul	шоковая булава
Shock-stims	Шок-стимы
Shocking	Шоковое
Shockwave	Акустическая Волна
Short Range	Ближняя дистанция
Shotgun	Дробовик
Shove	Толчок
Shrine World	Мир-храм
shuriken catapult	сюрикенная катапульта
Shuriken pistol	сюрикенный пистолет
Sightless Orbs	Незрячие глаза
Signal Jammer	Генератор помех
silencer	Глушитель
Simple (+40)	Простая (+40)
Simple climbs	Простые подъемы
Single Out	Отделение
Siobhan Reichmyn	Сиобан Рейхмин
sister of battle Canoness	Канонисса Сестёр Битвы
Size	Размер
skargaul	Скаргуль
skill	Умение
Skill descriptors	Дескрипторы умений
Skimmer	Глиссер
Skimmers	Глиссеры
Skin affliction	Кожная болезнь
Skinner	Скиннер
Skinners	Кожевники

Skulker	Скрытник
Sky Father	Небесный Отец
Slaught	Забой
Sleight of Hand	Ловкость Рук
Slip Free	выскользнуть
Smash to the Ground	Сбивающий Удар
smelt-haven	Сплав-пристанище
smelt-rat king	Король сплав-крыс
Smelt-rat swarm	Стая сплав-крыс
smelt-rats	Сплав-крысы
smelters	сплавы
Smite	Разрывающий Разряд
Smoke	Дымовое
Smooth Talker	Говорливый
Snare	Обездвиживающее
Snope's world	Мир Снопа
Social	Общение
Socially Resilient	Социальная Гибкость
Soiled	Порченный
Solid Projectile (SP)	Твёрдотельное
Somnius Halbrel	Сомний Халбриль
Sonar Sense	Сонар
Soothsayer	Предсказатель
Sophronia	Софония
Soul Binding	Связывания Душ
Soul Bound	Духовная Связь
Soul-Bound	Духовная Связь
Soulless Aura	Аура Бездушия
Sound Constitution	Крепкое Телосложение
Space Hulk	Космический Скиталец
Spacecraft	Космические
Spawn of chaos	Отродье Хаоса
Special	Особенности
Special Concern Ofcers	служащие Особого концерна
special use	особое применение
Specialist skill	Специальное умение
Spectacular Demise	Эффектная Гибель
Spine	Хорда
Spinward	по вращению
Spinward	Передняя
spirit stone	камень души
Split	Разделение
Sponson	Спонсонное
Spontaneous combustion	Самопроизвольное Возгорание
Spook	Пугач
Spray	Распыляющее
Spray and Pray	пали и Моли
Sprint	Спринт
staff	посох
Stalk-rat	трубо-крыса
Stalking Crimson	Багровая Охота
Stampede	Паникёр
Stand	Встать
stand/mount/dismount	Встать/Оседлать/Спешиться
Standard Attack	Стандартная Атака
Standard Template Constructs	Стандартные Шаблонные Конструкции
Stare into the Warp	Смотрящий в Варп
stasis box	Стазис-ящик
Static Generator	Генератор статики

Stealth	Скрытность
stellar	Звёздная
Step Aside	Шаг В Сторону
Stilled Flesh	Упокоённая Плоть
stimm	стимм
Storm	Шторм
Storm bolter	Шторм-болтер
Strain	Штамм
strain infector	Инфектор Штамма
Strain initiate	Инициат Штамма
Strange addiction	Странная зависимость
Stray Shots	Случайные Выстрелы
Strength (s)	Сила (С)
Strength Through Conviction	Крепость Убеждений
Strong Minded	Непреклонный
Structured time	Пошаговое время
stub automatic	авто-стаб
stub revolver	стаб-револьвер
stubgun	стабган
Stuff of Nightmares	Порождение Кошмара
Stummer	Стуммер
Stun	Оглушение
Stun grenade	Оглушающая граната
Stunned	Оглушён
Sturdy	Коренастый
Stygies Cluster	Кластер Стигис
Style Killers	Стильные убийцы
stylish and expensive clothing	стильная и дорогая одежда
stylish overcoat	щеголеватое пальто
Sub-Praefect Askelline	субпреффект аскеллин
Submissive	Покорный
Subskin Armour	Подкожная броня
Subtlety	Секретность
Subtype	Подтип
Suffocation	Удушение
suffocation	удушье
Sulliman’s Ascent	Восхождение Суллимана
Sunburst	Солнечная Вспышка
Super Heavy	Сверхтяжёлая
Superior Chirurgeon	Превосходный Хирургеон
Suppressing Fire	Подавляющий огонь
Sure Kill	Уверенное Убийство
Surena	Сурена
Surena Dynasty	династия Сурена
Surface	Наземная
Surprised	Ошеломлён
Survival	Выживание
Survival Suit	Костюм для выживания
Suspensors	Суспензоры
Suzzum	Суззум
Swarm	Стая
Sway the Masses	Власть над Масами
Swift Attack	Быстрая Атака
Swollen Brute	Опухший
Sword	Меч
Sworn Collectors of the Tithe Immutabl	Присяжные сборщики неизменной десятины
Synskin	Синтекожа
synskin bodyglove	комбинезон из синткожи
Synthmuscle	Синтетические мышцы

T

Tactica Imperialis	Тактика Империалис
Tactical Advance	Тактическое передвижение
Tactical Manoeuvring	Тактическое маневрирование
Tactical Speed	Тактическая Скорость
Tainted	Меченый
Takedown	Нокдаун
talent	талант
Tallan Quot	Таллан Квот
target number	целевое число
Target Selection	Выбор Цели
targeter	Целеуказатель
Targeting System	Система Наведения
Targeting System Destroyed	Система Наведения Уничтожена
Tarsis Ultra	Тарсис Ультра
Tau	Тау
Tearing	Разрывное
Tech	Техно
Tech Use	Техпользование
Tech-Eater	Техно-пожиратель
tech-gangs	Технобанды
Tech-Priest	Техножрец
Tech-scavengers	технопадальщиков
Tech-Use	Техпользование
Techna-Lingua	Лингва-Техно
Technical Knock	Искусный Стук
Technomat	Техномант
Teeming Masses in Metal Mountains	Бесчисленные Толпы В Металлических Горах
Telekine Control	Телекинетический Контроль
Telekine Dome	Телекинетический Купол
Telekine Shield	Телекинетический Щит
Telekinetic Control	Телекинетический Контроль
Telepathic Link	Телепатическая Связь
telescopic sight	Телескопический прицел
Temperance	Темперанс
Tempest bolt shells	Болт-снаряды Темпест
Temple Assassin	Храмовый ассасин
Temple of the Sacramentum Sacrosanctus	Храм Сакраментум Сакросанктус
Temple Revelationist	Откровенник Храма
Terminus	Терминус
Terminus Exo	Терминус Эхо
Terminus Prime	Терминус Прайм
Terrify	Устрашение
terrify	Устрашить
Terrifying (4)	Кошмарный (4)
test	проверка
Tested on Terra	Проверен Террой
Thaur	Таур
Threat level	Уровень Угрозы
Threat threshold	Порог угрозы
Three Stake’s Rest	Опора трёх свай
Throm Percevus	Тром Прецевус
Throw Down	Повалить
Thrown	Метательное
Thug	Головорез
Thule Sub-Sector	суб-сектор Туле
Thunder Charge	Яростный Натиск
Tier	ранг

Tim	Тим
Time of Ending	Период Заката
Timo Sar'se	Тимо Сар'Се
Titanic (10)	Титанический (10)
Tithe Grade	Степень Десятины
Tonnus Mu Kepplar	Тоннус Му Кепплар
Total Defence Value	Общее Значение Защиты
Touched by the Fates	Затронутый Судьбой
Toughness (t)	Выносливость (В)
Tox dispenser	Распылитель яда
Tox rounds	Токсичные патроны
toxer	Токсер
Toxer Cloud	Токсичное Облако
Toxic	Токсичное
traps	Ловушки
Tracked	Гусеничный
tracking	Выслеживание
Trade	Ремесло
Trade Sable	Мрачная торговля
trailin	Замыкающая
Trailing	против вращения
Trained	Тренированное
Trained (rank 2)	Обучен (уровень 2)
trait	черта
Tranq	Транк
Transit-tubes	Транс-трубы
Traumas	Травма
Tributaries	Податные Миры
tripod/bipod	Штатив/сошки
Trivial (+60)	Тривиальная (+60)
Troop	Рядовой
True Grit	Истинная Стойкость
Tuchulcha	Тучулча
turn	ход
Turret	Башенное
Twin-Linked	Сдвоенное
Two-Weapon Master	Обоерукий мастер
Two-Weapon Wielder	Обоерукий воин
type	тип

U

Ubiquitous (UB)	Повсеместно (ПВ)
Unarmed Specialist	Костолом
Unaware	Без сознания
Unaware Target	беспомощная цель
unbalanced	Несбалансированное
Uncanny Aim	Поразительный Прицел
Unconscious	Беспамятство
Unconsciousness	Беспамятство
undercity	подгород
Underport	Подпорт
Underworld	Преступность
Undying	Неумирающий
Unforgiving Blade	Непрощающий Клинок
Unhinged Personality	Расстроенная Личность
Unholy Oration	Нечестивый Оратор

Unholy Resilience	Нечестивая Стойкость
Unimportant	Незначительный
Unique (UN)	Уникально (УН)
Universal Entropic Principle	Универсальный Принцип Энтропии
Unjo Re’Asmulle	Унжо Ре'Асмулле
Unnatural Agility	Сверхъестественная Ловкость
Unnatural Arms	Неестественные руки
Unnatural Characteristic	Сверхъестественная Характеристика
Unnatural Fellowship	Сверхъестественная Общительность
Unnatural Perception	Сверхъестественное Восприятие
Unnatural Senses	Сверхъестественные Чувства
Unnatural Speed	Сверхъестественная Скорость
Unnatural Strength	Сверхъестественная Сила
Unnatural Toughness	Сверхъестественная Выносливость
Unnatural Willpower	Сверхъестественная Сила Воли
Unreliable	Ненадёжное
Unshakeable Faith	Непоколебимая Вера
Untouchable	Неприкасаемый
Unwieldy	Громоздкое
Ursa	Урса
Use A Skill	Использование умения
Useless	Бесполезная
utility	Вспомогательный

V

vacuum transit tubes	вакуумные транспортные трубы
Valospex Guild	Гильдия Валоспекс
Vanth	Вант
Vasil Bordo	Василий Бордо
Vaxi Atrocity	Вакси Атросити
Vazkho	Вазхо
Vehicle	Машина
Vehicle Destroyed	Машина Уничтожена
vehicle’s operator	оператор машины
Vengeful	Отмщающее
Very Hard (-30)	Очень Тяжёлая (-30)
Very Long Repair Times	Очень длительный ремонт
Very Rare (VR)	Очень Редко (ОР)
Vesuna Regis	Весуна Регис
Veteran	Ветеран
vid-recorder	вид-рекодер
Vigil	Бдение
Vlador	Владор
Vocal Implant	Голосовой имплантат
Void in the Warp	Пустота в Варпе
Void Predator	Пустотный Хищник
Void Suit	Пустотный скафандр
voidborn	пустоторождённый
Voidfarer	Пустоплаватель
Voidship	Комические
Volitor Implant	Имплантат-волитор
Vomit attack	Атака блевотой
Vornas Crimson	Багровый Ворнас
Vortex of Doom	Погибельный Вихрь
Voslar	Вослар
Vouxis Prime	Воксис-Прайм
vox-caster	вокс-передатчик
Vox-operated	Управляемое по воксу

W

Walker	Шагоход
war	Война
warband	отряд
warhammer	боевой молот
Warlord Titan	Титан класса "Полководец"
Warmaster	магистр войны
Warp	Варп
Warp Anathema	Анафема Варпа
Warp Bane	Проклятие Варпа
Warp Conduit	Варп-Канал
Warp dabblers	варп-дилетант
Warp Disruption	Разрушение Варпа
Warp Gaze	Взор Варпа
Warp Instability	Варп-нестабильность
Warp Lock	Варп-Блок
Warp Made Manifest	Манифестация Варпа
Warp Perception	Варп-чувства
Warp Regeneration	Регенерация Варпа
Warp Sense	Варп-чувство
Warp speed	Варп-скорость Варп-
Warp Weapons	оружие
Warp-caller	варп-призыватель
warp-priesT	варп-жрец
Warp-seers	варп-провидцы
Warpcraft	варповство
Warrior	Воитель
Wasted Frame	Изношенное тело
Weapon Destroyed	Оружие Уничтожено
Weapon Disabled	Оружие Отключено
Weapon Jammed	оружие Заклинило
Weapon skill (ws)	Навык Рукопашной (НР)
Weapon Training	Выучка с Оружием
Weapon-Tech	Длань Омниссии
Weapon/Turret Locked	Стопор Оружия/Турели
Webway	Паутина
Welder torch	Сварочная горелка
Wella Lio	Уилла Ляо
Wheeled	Колёсный
whip	кнут
Whip tail	Хлыстоподобный хвост
Whirlwind of Death	Вихрь Смерти
Wilderness Space	Дикий Космос
Wilhelm	Вильгельм
Will Of The Inquisitor	Воля Инквизитора
Willpower (wp)	Сила Воли (СВ)
Winding Fate	Виток Судьбы
Wings	овить
Witch-Curse	Ведьмовское Проклятие
Witch-mark	Ведьмовская отметка
Witchblade	ведьмин клинок
Worker’s House	Рабочий дом
Wound	рана
Wrangling	Дрессура
Wrath of the Righteous	Гнев Праведных
Writing Kit	Набор для письма
Wt (Weight)	Вес

X

X (Explosive)	В (Взрывной)
Xanthites	Ксанфиты
Xenos	Ксеносы
Xenos blade	Ксено-клинок
Xenos Markings	Метки Ксеносов

Y

Yanth	Янт
Yantho Carl	Яното Карл
Yanto Ka’Wie	Янто Ка’Ви
Ymga Monolith	монолит Юмга
Yu Attrin	Юуу Аттрин
Yukon Dzann	Юкон Дзанн

Z

Zasse	Зассе
Zax Holthane	Закс Хольтейн
Zealous Speed	Рьяная Скорость

FAQ

Следующие вопросы и ответы направлены на уточнение правил **Dark Heresy**, рассортированы по названию книги и по главам там, где это возможно.

Глава I: Игровой процесс

Вопрос: Может ли способность давать возможность перебросить результат, который уже был переброшен? Что если это результат использования двух разных способностей, например, спецправила предыстории и очка Судьбы (страница 357)?

Ответ: Нет. Переброс не может быть переброшен, и всегда должен быть принят второй результат. Заметьте, что игрок не может потратить несколько очков Судьбы, чтобы перебросить одну и ту же проверку несколько раз. Однако он может потратить одно очко Судьбы до прохождения проверки, чтобы получить бонус и, если требуется, потратить ещё одно, чтобы перебросить результат (и даже потратить третье, чтобы получить дополнительную степень успеха, если хочет).

Вопрос: Как считаются степени успеха при встречной проверке (стр. 28), когда обе стороны проверку прошли?

Ответ: Выигравший проверку использует степени успеха своего броска как степени успеха проверки. Однако в особых случаях, установленных ГМ, за степени успеха может считаться разница между двумя успешными проверками. Например, у одного персонажа 3 степени успеха, у второго – 5, в таком случае второй побеждает с 2 степенями успеха.

Вопрос: Что подпадает под определение «модификаторы», значение которых ограничено +\-60 к любой проверке?

Ответ: Модификаторы (т.е. бонусы\штрафы которые ограничены +\-60 к любой проверке), это всё (включая тренировку умений), что выходит за пределы значений характеристик персонажа. Однако, учитывайте, что сначала требуется суммировать все бонусы и штрафы, и лишь затем определить, превышает ли окончательный модификатор +60, или становится меньше -60. Таким образом бонус +70 является актуальным, когда есть штраф -60 (поскольку в данном случае окончательный модификатор будет равен+10).

Глава II: Создание персонажа

Вопрос: Распространяется ли бонус от дикого мира «Старые Пути» (страница 36) на безоружные атаки, природное оружие, приобретённое в результате мутаций или обесточенное высокотехнологическое оружие (например, выключенный цепной меч)? И что насчёт дистанционного оружия?

Ответ: На дистанционное оружие, являющееся «Низкотехнологичным» и на обесточенное, распространяется, на остальные – нет.

Вопрос: Что происходит в случае если в процессе создания персонажа тот получает одно и тоже умение несколько раз? Например родной мир Тюремная колония и предыстория Изгой дают умение Общие Знания (Преступность).

Ответ: При создании персонажа аколит получает это умение, а также дополнительный уровень в нём каждый раз, когда должен был получить это умение. В указанном случае ИП будет иметь умение Общие Знания (Преступность) уровня 2 (Обучен).

Вопрос: У бонуса происхождения Адептус Арбитрес «Воплощение Закона» (стр. 52) два эффекта. Можно их использовать отдельно друг от друга, или вторая часть используется только когда совершён переброс?

Ответ: Они могут использоваться раздельно. Арбитру не нужно перебрасывать бросок чтобы заменить количество степеней успеха на значение своего бонуса Силы Воли.

Вопрос: Может ли техножрец вообще получить элитное улучшение псайкер? (стр. 108)?

Ответ: Да. Помните, что нет класса «Техножрец», а есть происхождение «Адептус Механикус» (стр. 56). Это позволяет персонажу быть любым членом этой организации, от рабочих, питающих электростанции до техно-изгнанников, влачащих существование в химических пустошах за пределами кузниц, и в том числе, и самим техножрецом, конечно. Все они могут быть псайкерами, возможно, они и сами об этом не догадываются, а возможно держат это в секрете от собратьев по Культу Машины.

Вопрос: Может ли Неприкасаемый (стр. 110) игнорировать Порчу, так как она разлагает душу?

Ответ: Нет. Порча разлагает не только душу, но и тело.

Вопрос: Если Неприкасаемый (стр. 110) обладает талантом или умением, позволяющим использовать другую характеристику вместо Общительности (или ГМ скажет использовать другую характеристику вместо Общительности), эта характеристика так же делится пополам, как делилась бы Общительность в обычном случае?

Ответ: Да, если только ГМ не решит иначе, исходя из ситуации или природы проверки.

++++++++++++++++++++++++

Относительно бонуса роли Десперадо Беги и Стреляй (стр. 70):

Вопрос: Позволит ли талант Обоерукий воин Десперадо стрелять из обоих пистолетов?

Ответ: Нет. Только из одного оружия. Однако, он может добиться этого, используя таланты Стрельба от Бедра и Обоерукий воин вместе.

Вопрос: Если Десперадо использовал талант Удар Ассасина (стр. 162), может ли он использовать бонус Беги и Стреляй, чтобы выстрелить из пистолета Свободным действием?

Ответ: Нет. Движение, которое происходит во время использования Удара Ассасина, это часть действия Атаки, а Беги и Стреляй может быть только использован после действия Передвижения.

Вопрос: Может ли Десперадо использовать свою способность с пистолетом, который не может стрелять одиночными, а только короткой или длинной очередью?

Ответ: Да. Однако засчитается только одно попадание, независимо от того, сколько будет степеней успеха.

Вопрос: Стандартная атака, выполненная как часть Беги и Стреляй считается как действие с подтипом Атака?

Ответ: Да. Даже, если она выполнена Свободным действием, она считается как действие с подтипом Атака

++++++++++++++++++++++++

Вопрос: Когда аколит набирает склонности во время создания персонажа и получает возможностью выбрать склонность которая у него уже есть, но при этом другая возможная склонность у него отсутствует, может ли он сознательно получить дубликат, для того чтобы вместо него выбрать склонность-характеристику (стр. 83)?

Ответ: Да.

Вопрос: Дают ли возможность таланты инквизитора Ученик на все Руки и Мастер на все руки (стр. 106) персонажу без черты Псайкер получить умение Психонаука, ведь оно не Специальное?

Ответ: Да, они позволяют инквизитору не-псайкеру получить 2 уровень этого умения. Это отображает скорее его богатый опыт выслеживания ведьм или ксено-псайкеров, чем наличие пси-способностей.

Глава III: Умения

Вопрос: В целом, могут ли альтернативные характеристики (стр. 117) использоваться для специального применения умений или для этого применяются только основные характеристики? Например, может ли бросок на Интеллект (характеристика альтернативная Бдительности) позволить использовать специальное применение Бдительности Чтение по губам?

Ответ: Это сильно зависит от ситуации и специального применения, т.к. в некоторых случаях это будет просто бессмысленно. Однако в целом, ГМ может позволить игроку использовать альтернативные характеристики для специального применения умений, если нет весомых причин против этого.

Вопрос: Специальное применение Уклонения Прыжок в Укрытие (стр. 140) применяется вместо попытки уклониться?

Ответ: Да. Аколит прыгает в безопасное место вместо попытки уклониться от атаки в том месте, где находится.

Вопрос: Если у персонажа нет умения Лингвистика (стр. 127) как он читает или пишет? Не будет ли у всех умения Лингвистика (Низкий Готик) для того, чтобы общаться?

Ответ: Подразумевается, что все люди в Dark Heresy обучены грамоте и способны словесно общаться с другими людьми на простейшем уровне (если не сказано обратное). Это позволяет понимать друг друга и общаться на разговорном уровне. Умение Лингвистика отображает уровень владения языком, даже если это распространённый в Империуме низкий готик. Владение умением Лингвистика (Низкий Готик) показывает способность понять забористую ругань подулья или общаться с сервиторами давно заброшенной колонии.

Вопрос: Как различаются умение Лингвистика (стр. 127) и Ремесло (Лингвист) на странице 137? Кажется, что они оба относятся к одной способности.

Ответ: Умение Лингвистика показывает тщательное изучения определённого языка или письмо на нём, что отображается в полученной Специализации. Заметим, это выходит за рамки простейшей грамоты, которой обучен каждый гражданин Империума, так что, например, гвардеец Астра Милитарум может выполнять основные приказы. Помимо этого, умение отображает глубокие познания в данном вопросе, например прослеживание сложных литературных аллюзий или придумывание остроумной реплики, наполненной красочными метафорами. Любой житель улья может накорябать простую предупреждающую надпись на контейнере или воксе, так, чтобы его все поняли, даже не имея никакого уровня Лингвистики.

Ремесло (Лингвист) больше касается изучения и анализа самой структуры языков, чем чтения и письма на конкретном языке. С этим умением аколит может вычленить одинаковые аспекты разных языков или проследить корни языка. Это умение позволяет аколиту как получить представление об абсолютно неизвестном языке, так и создать новый, используя который, в письменной или устной форме, отряд может запутать противника.

Глава IV: Таланты

Вопрос: Каждая рука и нога является отдельным местом для использования таланта Мастер брони (стр. 156)?

Ответ: Да.

Вопрос: Может ли движение, выполненное в ходе применения таланта Удар Ассасина (стр. 162), быть совершено после применения таланта Контратака (стр. 155)?

Ответ: Да

Вопрос: Талант Мастер Боя (стр. 156) нивелирует бонус, получаемый несколькими противниками с талантом Плечом к плечу (стр. 159)?

Ответ: Нет. Враги получат +10 от плечом к плечу, но не получат бонусов от Совместной Атаки.

Вопрос: Штраф от использования Контратаки (стр. 155) -20 или только -10, когда применяющий получает бонус +10 от Стандартной атаки?

Ответ: Штраф -20 заменяет обычный бонус +10 от Стандартной атаки.

Вопрос: Если у персонажа есть талант Контратака (стр. 155) и он использует боевое действие Защитная Стойка, получает ли он штраф к Навыку Рукопашной во время проведения атаки в Защитной Стойке?

Ответ: Нет. Он получает только штраф -20 HP по правилам Боевой Атаки.

Вопрос: Если больше, чем у двух персонажей есть Плечом к плечу (стр. 159) и они атакуют одного противника, каждый из них получит бонус +10 HP от этого таланта за каждого персонажа (то есть, например, за четырёх выйдет +40?)

Ответ: Да

Вопрос: На талант Призыв Железа (стр. 159) влияет гравитация? Также, что насчёт психосилы Телекинетический Контроль (стр. 258)?

Ответ: Да. Тут должен решить ГМ, в зависимости от местной гравитации и самого предмета, но в основном дальность перемещения должна увеличиваться при низкой гравитации и уменьшаться при повышенной. На практике, уменьшите в два раза обычную дальность перемещения для 2G и больше, и увеличьте на 2 за 0,5G и меньше.

Вопрос: Необходимо ли, персонажу, применяющему талант Неистовство (стр. 157) и вооружённому оружием ближнего боя, имеющего радиус действия, например, хлыстом, подходить как можно ближе к врагу или он может остановиться на расстоянии действия оружия?

Ответ: Первое. Он слишком рассвирепел, чтобы останавливаться!

Вопрос: Можно ли использовать талант Пробивающий Удар (стр. 159) безоружным?

Ответ: Да.

Вопрос: Если у персонажа есть таланты Пробивающий Удар и Неостановимый Натиск (стр. 157) может ли он для своей атаки получить бонус от обоих талантов?

Ответ: Да

Вопрос: Если персонаж с талантом Трудная Мишень (стр. 161) совершает действие Бег, складываются ли штрафы на попадание по нему стрельбой?

Ответ: Да. Каждый, кто попытается попасть по нему стрелковой атакой, получит штраф -40 к проверке Навыка Стрельбы. Но также будет действовать бонус +20 к Навыку Рукопашной для ударов по бегущему персонажу.

Вопрос: Как талант Неотразимая Атака работает с паре с оружием у которого есть качество Распыляющее?

Ответ: При использовании такого оружия не производится проверка атаки (например, проверка Навыка Стрельбы), потому, данный талан не оказывает воздействия ни на атаку, ни на попытку её избежать.

++++++++++++++++++++

Относительно талантов Взрыв Люминена и Шок Люминена (стр. 151):

Вопрос: Необходимо ли извлекать «орудия», используемые как часть этих талантов, и требуют ли они свободной руки для выполнения атаки?

Ответ: Их не нужно вытаскивать, но они требуют свободной руки (поэтому нельзя использовать этот талант, держа другие предметы в обоих руках)

Вопрос: Эти таланты могут сочетаться с талантами Обоерукий воин и Беги и Стреляй?

Ответ: Нет.

Вопрос: Действует ли на эти таланты Заклин?

Ответ: Да.

Вопрос: Как Левитационная Трансценденция (стр. 155) работает при низкой или повышенной гравитации?

Ответ: При пониженной гравитации или её отсутствии персонаж может левитировать в два раза дольше и дальше. При повышенной, дальность и длительность левитации понижена в 2 раза.

++++++++++++++++++++

Вопрос: Как талант Негде Прятаться (стр. 156) работает, когда персонаж применяет его, совершая несколько атак по укрытию, например, стреляя длинной очередью?

Ответ: Если персонаж делает несколько попаданий, отыграйте их, как попадания по укрытию. Очень может быть, что первые пара попаданий разрушит укрытие и остальные поразят того, кто за ним скрывался. Конечно, возможно не все попадания придутся по укрытию, в зависимости от ситуации (например, за укрытием только корпус и ноги цели)

Вопрос: Используя талант Спринт (стр. 161) персонаж получает Усталость сразу или позже?

Ответ: Только после бега на двойную дистанцию (второе использование).

Вопрос: Что будет, если персонаж, применяющий талант Яростный Натиск, (стр. 162) проиграет встречную проверку Силы своим врагам? Он всё равно попытается в них влететь?

Ответ: Его движение тут же прекратится, но он может повторно попробовать применить действие Натиск на врага, который не сдвинулся с места.

Вопрос: Если персонаж обладающий талантом Истинная Стойкость (стр. 155) поражён атакой, которая игнорирует бонус Выносливости, талант всё ещё смягчает получаемый Критический урон?

Ответ: Да. Этот ответ также справедлив если у персонажа была черта Сверхъестественная Выносливость и он был поражён оружием с качеством Разящее, или он Демон и был поражён оружием с качеством Demonbane (оно описано на странице XXX Enemies Beyond), и так далее. Персонаж получает урон как обычно, без возможности снизить его на бонус Выносливости, но Критический урон талант Истинная Стойкость всё же уменьшает.

Вопрос: Может ли персонаж с природным оружием (например, с соответствующей мутацией) использовать его в сочетании с талантом Костолом (стр. 155)?

Ответ: Да. Любое природное оружие, которым владеет персонаж считается как Смертоносное Природное Оружие и, используя его, он может перебросить бросок на нанесённый им урон.

Вопрос: Когда персонаж использует Варп-Блок (стр. 150), может ли он игнорировать эффекты психической силы, а также игнорировать результат броска по Таблице 6-2: Психические феномены?

Ответ: Нет. Однако стоит отметить, этот талант можно также использовать, когда персонаж должен будет бросать кубик по этой таблице, например, в результате внешних эффектов или сил.

++++++++

Касательно таланта "Вихрь Смерти" (стр. 151):

Вопрос: Использование этого таланта считается как персонаж использует "Стандартная атака" или же он должен считаться особым типом атакующего действия?

Ответ: Это "Стандартная атака" против первой цели, в дальнейшем с дополнительными стандартными атаками против других врагов.

Вопрос: Может ли персонаж сочетать этот талант с действием "Прицеливание" (стр. 269)?

Ответ: Да. Однако бонус Прицеливания применим только к первой "Стандартной атаке".

Вопрос: Может ли этот талант сочетаться с талантом «Неостановимый Натиск» (стр. 157)?

Ответ: Нет. «Неостановимый Натиск» выполняется в сочетании с действием " Атака Всеми Силами"

Вопрос: Может ли этот талант быть объединен с талантом " Обоерукий воин» (стр. 158)?

Ответ: Да. Атака, сделанная с использованием оружия в каждой руке, может быть выполнена только с помощью Стандартной Атаки, однако персонаж не может использовать "Молниеносная Атака" или "Длинная Очередь".

Глава V: Арсенал

Вопрос: Существуют ли какие-либо ограничения в боевых действиях при использовании пистолетного оружия для атаки в ближнем бою (стр. 278)?

Ответ: Нет. В ближнем бою, персонаж может стрелять в любом режиме (одиночными выстрелами, короткой или длинной очередью) и даже стрелять по другим целям за пределами своего собственного ближнего боя.

Вопрос: Если оружие имеет качество Оглушающее (стр. 179), и атака пользователя получает качество Оглушающее, складываются ли эти эффекты?

Ответ: Да. Например, если у персонажа был талант Пробивающий Удар (который придаёт его атакам качество Оглушающее [2], и он использует это с боевым молотом (который имеет качество Оглушающее [1]), то его атака будет произведена с качество Оглушающее (3)). Если не указано иное, то таким образом используется и для другого оружия для определения эффекта.

Вопрос: Если у оружия есть качество Бритвенно-острое (стр. 177), применимо ли оно ко всем попаданиям, произведённым этим оружием (например, с помощью длинной очереди или таланта Быстрая атака)?

Ответ: Да. Каждое попадание может удвоить пробиваемость, если первоначальная атака набрала три или более степеней успеха.

Вопрос: Когда цель проваливает проверку Ловкости при попытке избежать попадания оружием с качеством Распыляющее (стр. 181), может ли она выполнить действие Уклонение, чтобы избежать атаки?

Ответ: Да, если у него осталась реакция.

Вопрос: При стрельбе из оружия с качеством Распыляющее (стр. 181) с намерением попасть по нескольким целям, должен ли стрелок делать бросок урона несколько ра и применять результат к каждой цели, или для каждой цели урон определяется отдельно?

Ответ: Сделайте бросок урона один раз и примените результат к каждой цели.

Вопрос: Наносится ли дополнительный урон оружием с качеством Токсичное только один раз, или это происходит для нескольких раундов? Кроме того, этот урон уменьшается бонусом Выносливости или броней цели?

Ответ: Он наносится только один раз, если у оружия нет особых правил, говорящих иначе. Урон уменьшается бонусом Выносливости цели, но не броней.

Вопрос: Может ли пользователь одновременно стрелять из обоих компонентов комби-оружия (стр. 184) используя одно действие атаки?

Ответ: Нет. В одном действии атаки может использоваться только одно оружие из устройства.

Вопрос: Как определяется Доступность оружия на которое уже установлены (стр. 197) модификации?

Ответ: Оружие приобретается как обычно, для модификаций же требуется отдельная проверка Реквизиции для каждой модификации. Эти проверки, как обычно, должны быть скорректированы в зависимости от места приобретения и природы приобретаемого. В качестве альтернативы, МИ может разрешить приобрести уже модифицированное оружие одной проверкой. В данном случае у оружия будет новая Доступность, равная, по меньшей мере, самой редкой Доступности из имеющихся у оружия и модификаций, хотя тут последнее слово лежит за МИ (особенно если аколит собирается потом использовать оружие при обратной продаже). Так в зависимости от количества и сложности модификаторов Доступность модифицированного оружия может стать Уникальной.

Вопрос: Могут ли модификации оружия Вспомогательный гранатомет (стр. 198), Экстерминатор (стр. 201) или Штык (стр. 201) использоваться без привязки к оружию или сняты оружия и использоваться отдельно?

Ответ: Да, хотя в зависимости от предмета МИ должен налагать различные штрафы за его использование. Извлечение картриджа ручного экстерминатора должно быть опасным и болезненным делом, например, поскольку оно не предназначено для защиты от жара сильного пламени или может быть легко нацелено на цель.

Вопрос: Значение Макс. Лов. (стр. 203) для брони задает абсолютный максимум для использования Ловкости или он может быть изменён с помощью модификаторов? Например, персонаж с характеристикой Ловкости, равной 50 и тремя рангами в умении Уклонение (+20 бонус), носит лёгкую силовую броню, которая имеет макс. лов. 40. Означает ли это, что если он пытается уклониться от атаки, самое высокое, что он может использовать от значения ловкости это 40, а его ранги в Уклонении не помогают ему?

Ответ: Значение максимальной ловкости ограничивает только базовую характеристику. Оно устанавливает верхний предел, когда персонаж хочет использовать эту характеристику при проверке. Модификаторы затем применяются как обычно на основе умений, решений МИ и других факторов, как обычно. Таким образом, в примере, базовая Ловкость персонажа будет равна 40, но затем он может использовать свой бонус от умения Уклонение.

Вопрос: Если персонаж использует Пугач (стр. 212) и имеет предысторию Адептус Астра Телепатика, может ли он корректировать результат броска на Таблице 6-2: Психические феномены в соответствии с бонусом происхождения “Постоянная Угроза”?

Ответ: Да. Это также имеет происходит при использовании таланта “Благоволение Варпа» (стр. 145).

Вопрос: при использовании ноль-жезла (стр. 216) в бою, у него такое же значение Пробиваемости и качества оружия, как у дубинки? И ещё: какая при этом используется разновидность Выучки с Оружием: Силовое или Низкотехнологичное?

Ответ: Использует тот же профиль, что и дубинка, требуется Выучка с Оружием (Силовое).

Вопрос: Бионические сердца, дыхательные системы или органы чувств (стр. 221) считаются как замена конечностей на бионические и дают +2 к бонусу Выносливости для корпуса и головы?

Ответ: Нет, так как не полностью заменяют эту зону/конечность.

Вопрос: Влияет ли качество механодендрита на совершаемые им атаки? Например даёт ли медицинский механодендрит Лучшего качества +10 к атке и +1 к урону?

Ответ: Да.

Вопрос: Может ли тяжёлое оружие быть оснащено Блоком мыслеуправления (БМУ) или Оружейным БМУ интерфейсом (стр. 226)?

Ответ: Да, однако, владелец должен будет развернуть тяжёлое оружие как обычно. По усмотрению ГМ, в зависимости от размера и формы оружия, на него может налагаться штраф к Ловкости владельца и Секретности группы.

Вопрос: Можно ли оружием, оборудованным БМУ или Оружейным БМУ интерфейсом, стрелять как одним из двух в соответствии с талантом Обоерукий воин или выполнить действия Меткая Атака или Подавляющий Огонь?

Ответ: Да

Вопрос: Техника на страницах 233 и 234 с чертами Скиммер, Гусеничная или Колёсная техника уже имеет модификации, влияющие на Манёвренность, которые подразумевают эти свойства?

Ответ: Нет, так как техника может приобретать и терять черты, например, Хектен может получить черты Скиммер.

Вопрос: Если у персонажа есть киберимплантат писчие зубья (стр. 226) может ли он этой рукой выполнять обычные действия?

Ответ: Да, однако этот имплантат не предназначен для ведения боя или промышленных работ, и для действий, выходящих за предел простого переноса или удержания маленького предмета, может понадобится проверка Ловкости или иная по усмотрению ГМ. Удержание фонарика, например, считается обычным действием. Фехтование силовым мечом этой рукой может повлечь штраф -10 к Навыку Рукопашной (НР).

Глава VI: Психосилы

Вопрос: Может ли псайкер использовать психосилы в ближнем бою?

Ответ: Да.

Вопрос: Можно ли применить действия Меткая Атака или Прицелиться при применении Психического разряда? (стр. 241)

Ответ: Нет.

Вопрос: Требует ли сила Врата Бесконечности (стр. 256) проверки Фокусировки Силы для каждого из трёх шагов проявления?

Ответ: Да, раз в ход.

Вопрос: Если персонаж находится под внешним контролем психосилы Доминирование (стр. 260), может ли он в свой ход осуществлять действия?

Ответ: Нет. В этот ход он осуществляет только те действия, которые ему приказали.

Вопрос: Может ли сила Живучесть использоваться для исцеления Критического урона, или она лечит только раны?

Ответ: Да, эта сила может уменьшить общее количество урона которое есть у персонажа на текущий момент и снижать урон, который превышает количество ран персонажа. Однако, любые эффекты Критического урона (такие как оторванные конечности) не проходят, но по мере снижения урона смягчаются будущие результаты по таблицам Критических эффектов. Обычно Критический урон убрать значительно сложнее, но в обычных условиях подразумеваются обычные методы лечения (а не психосилы).

Вопрос: Если у псайкера есть сила Предчувствие (стр. 249) и талант Шаг В Сторону, может ли персонаж использовать психосилу дважды в раунд?

Ответ: Да.

++++++++

О психосиле Ясновидение (стр. 250):

Вопрос: На каком расстоянии я могу увидеть ключевое действие или врага с одной степенью успеха?

Ответ: Это должно быть неподалёку, например, в том же квартале трущоб или на той же палубе космического корабля (грубо говоря, несколько сот метров)

Вопрос: Насколько увеличивается зона с 2 степенями успеха?

Ответ: Грубо говоря, десятки километров, достаточно чтобы полностью осмотреть местность, которую можно полностью рассмотреть только с большой высоты.

Вопрос: Использование силы заметно для остальных?

Ответ: Да. Враг может засечь, как псайкер собирает информацию, например, умением Психонаука; чем шире область поисков, тем больше врагов может засечь псайкера. Некоторые, так называемые, союзники, например, охотники на ведьм, также могут заметить это, с плохими последствиями.

++++++++

Вопрос: Психосила Огненный Щит (стр. 253) при сложении даёт несколько ответных атак или только одну? Например, если по псайкеру, использующему эту психосилу, ведётся огонь длинной очередью и попали 4 раза, сколько атак щит вернёт обратно: одну или все? И может ли атакующий избежать урона, если это произошло в его ход?

Ответ: Психосила совершает ответную атаку только один раз, вне зависимости от того, сколько было попаданий по псайкеру этой атакой. Если это произошло в ход атакующего, он не может избежать урона Реакцией.

Глава VII: Бой

Вопрос: Если персонаж применяет два полудействия прицелиться (стр. 269) в один ход, даёт ли это бонус +20?

Ответ: Нет, так как второе действие Прицелиться обнуляет эффект первого (бонус от Прицелиться будет работать только на следующий ход). Так что два полудействия Прицелиться дают бонус только +10. Так же и два полных действия Прицелиться дают бонус только +20 на следующую атаку.

Вопрос: Если персонаж совершает действие Прицелиться, а затем использует талант Обоерукий воин для стрельбы дважды, оба ли выстрела получают выгоду от действия Прицелиться?

Ответ: Нет, только первая проверка получает бонус +10. Какую либо выгоду от действия Прицелиться может получить только первая, после совершения данного действия, атака.

Вопрос: Если пистолет используется в рукопашной, может ли защищающийся совершить Избегание Парированием (стр. 135)?

Ответ: Да, выстрел пистолета можно Парировать в рукопашной. Считается, что защитник отклоняет ствол оружия и выстрел проходит мимо цели. В качестве дополнительной информации, любое оружие ближнего боя можно использовать с умением Парирование, а не только мечи. Да, мечи, как имеющие качество Сбалансированное, получают бонус к проверке Парирования, но персонаж может парировать топором, посохом и даже прикладом автогана.

Вопрос: Какие условия существуют для действия Наблюдение (стр. 275) помимо движения?

Ответ: Это не обязательно должно быть движение и, на самом деле, может быть даже вражеским огнём. Обратите внимание, Наблюдение срабатывает каждый раз когда условие выполняется поэтому если условие является врагом, показавшимся в обозначенной зоне, персонаж будет совершать Наблюдение каждый раз, когда враг появляется данной зоне. В зависимости от ситуации, МИ может затребовать от персонажа в Наблюдении пройти проверку Бдительности, дабы, например, обнаружить врага осторожно пробирающегося через простреливаемую зону под прикрытием сильного тумана или темноты.

Вопрос: Что происходит при перезарядке (стр. 275) с любыми оставшимися в обойме боеприпасами?

Ответ: Если персонаж не собирает патроны, использованные обоймы или бачки, они теряются также как выпущенные пули и выкинутые обоймы или бачки.

Вопрос: Когда характеристика «устала» (стр. 287), уменьшается ли вдвое бонус соответствующей характеристики?

Ответ: Да, бонус уменьшается для любых целей использования. Таким образом, «уставшая» Ловкость уменьшает скорость передвижения, «уставшая» Сила снижает наносимый большей частью оружия ближнего боя урон, «уставшая» Выносливость снижает уменьшение урона и так далее.

Вопрос: Какие штрафы и бонусы должны применяться к движению (стр. 299) персонажа когда он хочет прижаться к земле, но при этом аккуратно продвигается вперёд, например под сильным огнём?

Ответ: Пока персонаж движется таким манером, примените к ему черту Ползучий и состояние Упавший.

Вопрос: Может ли бросок урона при состоянии Огонь (стр. 289) привести к Праведной Ярости?

Ответ: Да. Это также верно при Ядовитом, Психосиловом и другом уроне если прямо не указано обратное.

Индекс

Скоро